

**360°**どんな角度も  
カンペキマスター!

# マンガキャラ デッサン 入門

藤井英俊 監修

**360°**

どんな角度も描ける!

写真もイラストも**超**充実!

「描きたい!」キャラが  
描けるようになる!

YouTubeで**プロ**の描き方動画が見られる!



**360°**どんな角度も  
カンペキマスター!

# マンガキャラ デッサン 入門

藤井英俊 監修

入門

**360°**

どんな角度も描ける!

写真もイラストも**超**充実!

「描きたい!」キャラが  
描けるようになる!

YouTubeで**プロ**の描き方動画が見られる!



※本電子書籍は同じ書名の出版物を底本とし電子書籍化したものです。

※本文に記載されている内容は、印刷出版当時の情報に基づき作成されたものです。

※印刷出版を電子書籍化するにあたり、電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。



Seitosha

<http://www.seitosha.co.jp/>



360°どんな角度も  
カンペキマスター!

# マンガキャラ デッサン 入門

藤井英俊 監修



西東社





## はじめに

マンガのキャラクターは、実在の人間を模写したり、写真を精密にトレースしてできあがるわけではありません。トレースされたようなイラストより、いかに魅力あるキャラを描けるかが一番のポイントですよ。

しかし、読者を物語に引き込むためには、ある程度のリアリティも必要です。たとえば、どんなに魅力あるキャラクターの顔が描けていても、そのパースがめちゃくちゃだったり、ありえない角度に手が生えていたりすると、そっちが気になってしまいます。

そこで本書では、まずは身体各パーツの骨格、関節、筋肉、シワ、表情といった基本的な部分を描くための解説を充実させました。基本的なキャラクターの描き方を学んだうえで、さまざまな角度、シーンで描けるように多くのイラスト、写真を掲載しています。

「自分なりのマンガキャラを描きたい!」という読者のみなさま、いつか数多くの作品を生み出すきっかけとして、本書をご活用いただければ、これ以上うれしいことはありません。

監修 藤井英俊



# 360度 どんな角度もカンペキマスター! マンガキャラデッサン入門



## もくじ

本書の特長と見方	8
----------	---

## PART1

### マンガキャラを描くための基本 ..... 11 ~ 19

顔の構造を知ろう	12
顔の基本のバランス／パーツバランスを変える／表情の動き	
骨の構造を知ろう	14
覚えておきたい骨一覧／背骨の動き／肩、腰の動き	
筋肉の構造を知ろう	16
覚えておきたい筋肉一覧／筋肉の連動性	
関節の動きを知ろう	18
上半身の関節／下半身の関節	



## PART2

### 顔の描き方 ..... 21 ~ 75

顔の描き方の基本	22
アタリを使おう／年齢による変化／写真から描き起こす／男女のちがい／ プロセスで確認(女性)／プロセスで確認(リアル)／プロセスで確認(デフォルメ)／ プロセスで確認(男性)／プロセスで確認(リアル)／プロセスで確認(デフォルメ)	
ななめ顔の描き方	28
アタリをとる／男女のちがい／プロセスで確認	
横顔の描き方	30
アタリを使おう／男女のちがい／プロセスで確認	
アオリ顔の描き方	32
アタリをとる／男女のちがい／プロセスで確認	
フカン顔の描き方	34
アタリをとる／男女のちがい／プロセスで確認	





<b>顔360度マスター【女性】</b> .....	36
正面／アオリ／フカン	
<b>顔360度マスター【男性】</b> .....	38
正面／アオリ／フカン	
<b>目の描き方</b> .....	40
目の構造を知ろう／プロセスで確認／よく使う目のタイプ／目の動き／いろいろな目	
<b>まゆ毛の描き方</b> .....	44
まゆ毛の構造を知ろう／男女のまゆ毛のちがい／まゆ毛と感情表現／まゆ毛の種類	
<b>鼻の描き方</b> .....	46
鼻の構造を知ろう／鼻のマンガデッサン	
<b>口の描き方</b> .....	48
口の構造を知ろう／口の感情表現／さまざまな角度から見る	
<b>耳の描き方</b> .....	50
耳の構造を知ろう／プロセスで確認／子どもの耳の描き方／さまざまな角度から見る	
<b>りんかくの描き方</b> .....	52
代表的なりんかく3種／さまざまなりんかく	
<b>髪の毛の描き方</b> .....	56
流れを理解する／簡略化してもOK／プロセスで確認／毛先の描き方／いろいろな髪型	
<b>感情表現の描き方</b> .....	62
感情の描き分け／女性の感情チャート／男性の感情チャート	
<b>年齢による顔の変化</b> .....	68
顔のおもな変化／老人キャラの特徴／女性の顔の成長／男性の顔の成長	
<b>キャラクター表現【女性】</b> .....	72
キャラと表情の変化	
<b>キャラクター表現【男性】</b> .....	74
キャラと表情の変化	



## PART3

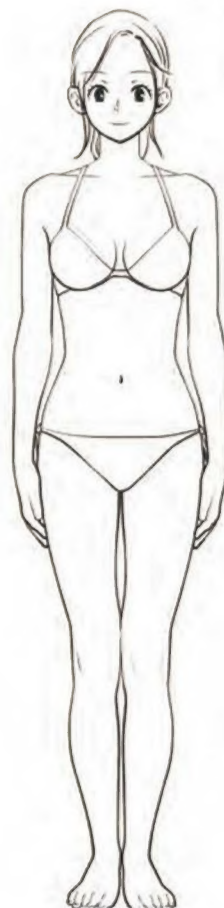
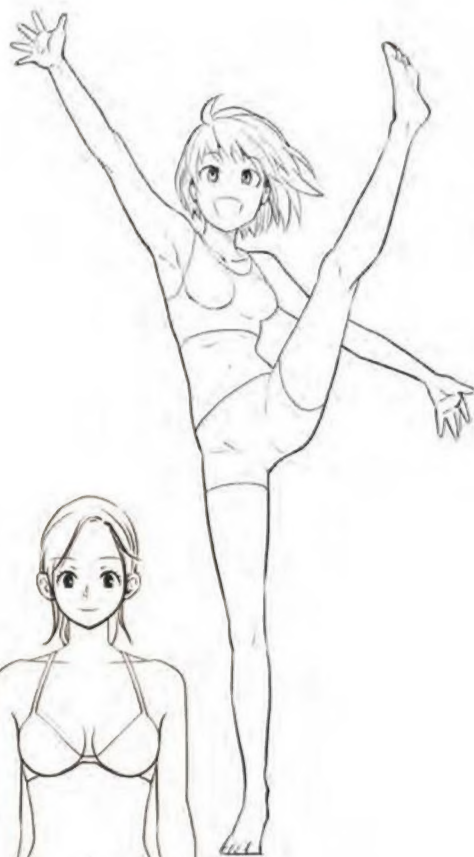
## 全身の描き方 .....

77～139

<b>全身のパーツバランスを知る</b> .....	78
全身イラストのコツ／バランスの目安	
<b>全身の描き方</b> .....	80
男女の描き分け／プロセスで確認(女性全身)／プロセスで確認(男性全身)	
<b>横から全身を描く</b> .....	86
横から見た特徴／プロセスで確認	
<b>ななめから全身を描く</b> .....	88
ななめから見た特徴／プロセスで確認	



<b>後ろから全身を描く</b> .....	90
後ろから見た特徴／プロセスで確認	
<b>アオリから全身を描く</b> .....	92
アオリから見た特徴／プロセスで確認	
<b>フカンから全身を描く</b> .....	94
フカンから見た特徴／プロセスで確認	
<b>全身360度マスター【女性】</b> .....	96
正面360度／アオリ360度／フカン360度	
<b>全身360度マスター【男性】</b> .....	100
正面360度／アオリ360度／フカン360度	
<b>体型と頭身の考え方</b> .....	104
年齢による体の成長／デフォルメキャラの頭身／男女の成長の比較	
<b>体型の描き分け</b> .....	108
体型を描き分けよう	
<b>各パーツの可動域</b> .....	110
上半身の可動域／首の可動域／下半身の可動域	
<b>手の特徴を知ろう</b> .....	112
手の甲・手のひらの基本／骨と関節で考える	
<b>手の描き方</b> .....	114
グーチョキパーを描く／シーンで描く	
<b>年齢ごとの手の変化</b> .....	118
年齢や性別による変化	
<b>上半身の描き方</b> .....	120
腕の動き／基本のポーズ／シーンで描く	
<b>足の描き方</b> .....	126
足の基本／5つのブロックで考える／さまざまな角度から描く	
<b>足の指の動き</b> .....	128
つま先立ちの指の動き／ふんばるときの指の動き／さまざまな指の動き	
<b>脚・下半身の描き方</b> .....	130
いろいろな脚の形／基本のポーズ／シーンで描く	
<b>全身を使った動き</b> .....	134
アタリから考えよう／殴る・蹴る／寝そべり／感情を表現する	





## 服の描き方の基本 ..... 142

体のラインを意識する／首まわりを意識する

## Tシャツ・パンツの描き方 ..... 144

Tシャツの構造／プロセスで確認／パンツの構造／プロセスで確認

## 360度マスター【Tシャツ・パンツ】 ..... 146

正面

## ニット・スカートの描き方 ..... 148

ニットの構造／プロセスで確認／スカートの構造／プロセスで確認

## 360度マスター【ニット・スカート】 ..... 150

正面

## シワの基本を覚える ..... 152

実物とイラストの比較

## 3つのシワを覚えよう ..... 154

寄せジワ／ひっぱりジワ／たるみジワ

## シワで素材を表現する ..... 156

うすい＋やわらかい素材／うすい＋かたい素材／厚い＋やわらかい素材／厚い＋かたい素材

## シワで体型を表現【女性】 ..... 160

女性らしいシワ表現／バストの表現／お尻の表現

## シワで体型を表現【男性】 ..... 162

男性らしいシワ表現／シワで筋肉の表現

## スカートを描き分ける ..... 164

3つのタイプのスカート／いろいろな角度から描く／座る・歩くときの動き／さまざまなシーンでの動き





<b>女子高生・セーラー服編</b> .....	170
学校へ小走り／友達にあいさつする／プリントを渡す／お弁当を食べる／じゃれあう／カップルで下校	
<b>女子高生・ブレザー編</b> .....	178
自転車通学／あくび／美術部／チョコをプレゼント	
<b>女性・自宅編</b> .....	182
髪を乾かす／料理をする／ケーキを食べる／着替えをする／ベッドで足をバタバタ／好きな人から連絡が！	
<b>男子高校生・学ラン編</b> .....	188
ちょっかいを出す／ケンカをする／仲直り／壁ドン	
<b>男子高校生・ブレザー編</b> .....	192
パンをくわえながら／ぼーっと窓の外を見る／居眠りする／彼女に怒られる／1人でカラオケ／1人で悩む	
<b>男性・自宅編</b> .....	198
カップ麺を食べる／目覚まし時計を止める／寝そべりながら／風呂あがりのビール	
<b>会社員編</b> .....	202
デスクワークをする／公園でひと休み／上司に怒られる／同僚と飲み／千鳥足で帰る	
<b>恋人とデート編</b> .....	210
デート前／手をつないで歩く／相合傘／浴衣デート	
<b>その他のシーン編</b> .....	214
バンドマン／アイドル／サッカー／水分補給	

<b>おすすめの道具</b> .....	220
<b>イラストレーター紹介</b> .....	222

## 章末コラム

## マンガでステップアップ!



講座① 効果線の描き方 .....	20
講座② 効果的なカゲの入れ方 .....	76
講座③ 戦闘シーンの描き方 .....	140
講座④ ホラー表現の描き方 .....	168



# 本書の特長と見方

本書では、顔・全身の基本的な描き方から、あらゆる角度・シーンまで、はじめてでも描けるように、ていねいに解説していきます。

## この本の特長

### 特長1 360度いろんな角度で描けるようになる!

本書では、どんな角度でも描けるようになるため、正面、アオリ(下から)、フカン(上から)など、さまざまな角度での描き方を、豊富なイラスト・解説とともに紹介しています。

## PART2 LESSON 06

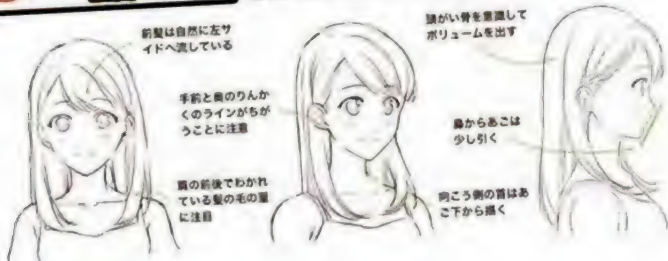
### 顔360度マスター「女性」

女性の顔をさまざまな角度から描いてみましょう。耳の立体感やうなじ、髪の毛の流し方など別の角度ならではのコツをつかみ、どんな角度も描けるようになりましょう。

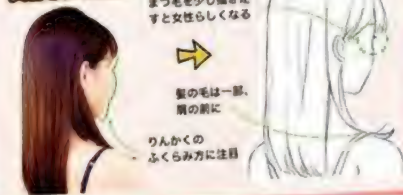
360度

#### 正面

まずは正面向きの顔をマスター。ポイントがつかみにくいときは、友達などに協力してもらったり、合わせ鏡などで自分の姿を確認してみてください。



#### POINT 実物をよく観察!



アオリ・ななめでの作画、フカン・後ろ姿での作画など、どんな角度のキャラも描けるように練習しよう!

360度

### アオリ360度

アオリの場合は、相対的に頭の部分が小さくなる。男性は肩幅が広いので、アオリであっても腰幅より肩幅が広くなる。





## 特長2 写真が充実! いろんなシーンが描ける!

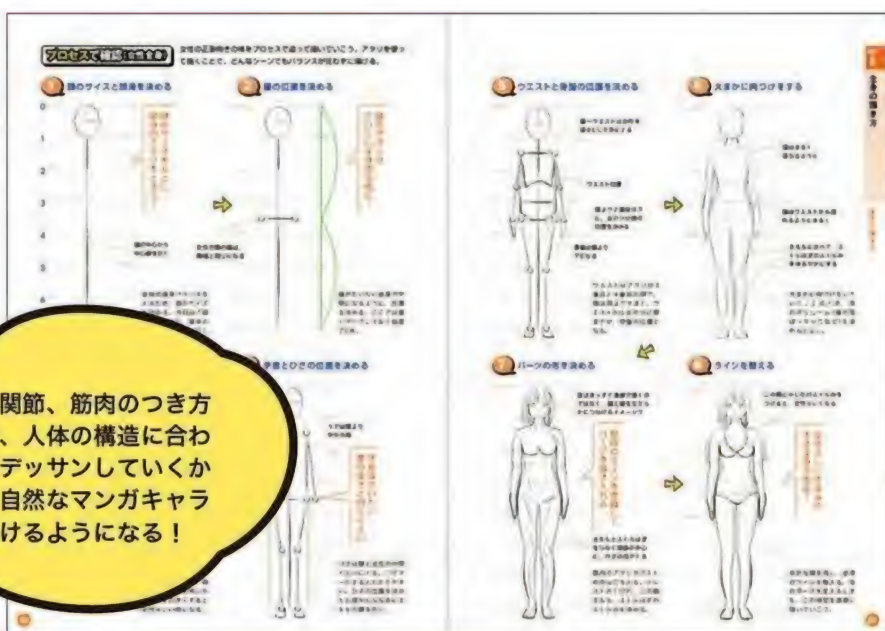


制服、普段着、アイドル衣装、浴衣姿…など、さまざまなモデルの写真、描き起こしイラストとともに掲載。写真から作画するコツをマスターして、いろんなシーンを描けるようになります。

写真をそのままデッサンするのではなく、マンガ的なデフォルメをすることが大切。描き方のコツをつかもう!

## 特長3 描き方のプロセスが豊富!

アタリのとおり方、各パーツの描き方などを、プロセスでいねいに追って紹介します。頭身の考え方、関節の位置、各部位の配置など、基本となるルールをしっかりとマスターできます。



骨や関節、筋肉のつき方まで、人体の構造に合わせてデッサンしていくから、自然なマンガキャラが描けるようになる!



**YouTubeでプロの描き方が見れる!**

本書で作画を担当してくれたプロ絵師のまるさんの実演を、YouTubeで特別公開! 本とあわせて動画でも作画プロセスを見て、マスターしよう。



[URL: <http://www.youtube.com/user/SEITOSHA>]



## この本の見方

## T2> LESSON 15

## 感情表現の描き方

人間は感情が豊くと、それが表情として表れます。マンガでは、おもに目、口、まゆ毛の3つのパーツが変化し、豊かな感情を表現することができます。

代表的な感情は「喜び」「悲しみ」「怒り」など。感情の置き方や、どんな心算からその感情をしているかによって、描き方が変わってくる。



各項目で学ぶテーマのタイトル。

わかりづらいところは「ZOOM」として拡大紹介。

描き方の基本をフォローする4つの囲み。作画のコツをピックアップした「POINT」、間違いに気をつけるための「NG」、プラスαの表現を教える「マンガ表現」、バリエーションを広げるための「アレンジ」があります。

### 汗の拭き方



置があるので  
指は曲がらないように！



デフォルメキャラで描くじゃれおい



手を洗っておいさつするとき



マンガ作画のコラムも充実！

1章～4章の終わりに、マンガを描くうえで大切なテクニックをマンガで紹介。効果線、カゲなどの技法が学べます。

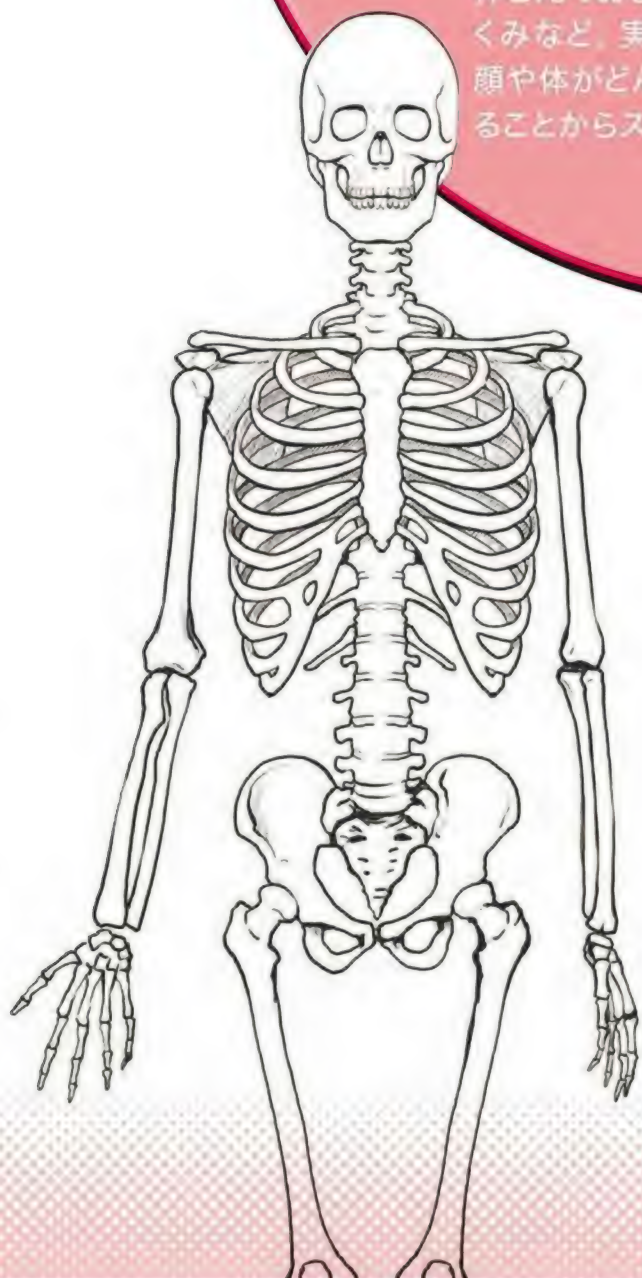




# PART 1

## マンガキャラを 描くための基本

マンガキャラクターを描くにあたって、まず押さえておきたい基本。骨、筋肉、関節のしくみなど。実際に描いてみる前に、人間の顔や体がどんな構造になっているか理解することからスタートしましょう。





# 顔の構造を知ろう

顔のパーツは、両目と口の中心を結んだ線が三角形を描きます。その三角形の中心に鼻が入るようなイメージです。この三角形のバランスに注目しながら、顔の構造を見てみましょう。

## 顔の基本のバランス

10代後半～20代のキャラを描くときは、この三角形が正三角形に近くなる。このバランスに変化をつけると表情が変わってくる。

パーツバランスの  
基本は正三角形！

### 目

正面を向いたときは、両目は同じラインにくる。位置だけでなく大きさもそろえる。

### 鼻

三角形の中央が鼻の位置。鼻先を点だけで表現するときは、やや下に描くとよい。

キャラクターの顔を描くときは  
目、鼻、口のバランスを意識！

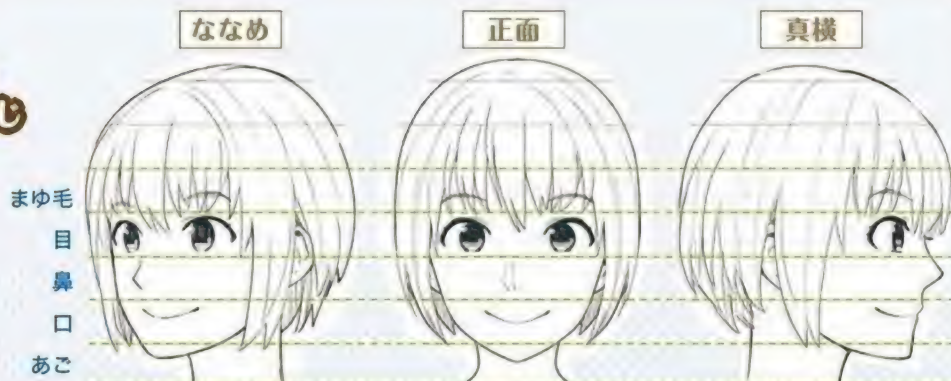
### 口

三角形の下の方が、口の中心になる。表情によって三角の辺の長さが変わってくる。

## POINT

### 角度が変わっても パーツの位置は同じ

目、鼻、口、あごの高さに注目。ななめや横を向いても、パーツの位置は変わらない。顔の角度を変えたことによって位置がずれてしまう人が多いので、気をつけよう。





**パーツバランスを変える**

三角形のバランスを変えると、表情だけでなく、キャラクターの年齢や性別などにも変化がつけられる。ちがいを、特徴をとらえよう。

大人っぽい印象を出したいときに！

**たて長の三角形**

縦長の三角形の場合は、やや大人っぽい印象に。目の幅も細くしてバランスをとって。

幼い印象を出したいときに！

**横長の三角形**

三角形が横長になると幼い印象になるので、子どもを描くときになどに。

**表情の動き**

キャラクターに合わせて三角形のバランスを横長にしたり縦長にしたりすることで、顔のパーツに変化が付き表情に動きが出る。

**喜び****通常****怒り**

パーツの動きで表情を出そう！

この三角形のバランスに変化をつけると、表情も変化する。例えば口が上にへ字になると悲しみ、目がつり上がると怒りなど。

マンガ表現

**三角形のバランスにほかのパーツのバランスも組み合わせる**

目、鼻、口のバランス以外に、まゆの位置に変化をつけても表情に動きを出すことができる。男性キャラであれば、目とまゆを近づけると彫りが深く力強い印象になる。女性キャラであれば、目とまゆを遠ざけるとやわらかい印象になる。また、まゆげに角度をつけたときつい印象になったり、垂れさせるとやや間の抜けた印象になったりするので、イメージするキャラの性格に合わせて変化させながら、三角形のバランスと組み合わせよう。

**目とまゆが近め**

三角形を縦長のバランスにして、まゆを近づけると精悍な顔つきに。実直な男性を描くときにおすすめ。

**目とまゆが遠め**

目鼻口のラインは正三角形だが、まゆ毛の位置だけを上にしたもの。優しい男性のイメージ。

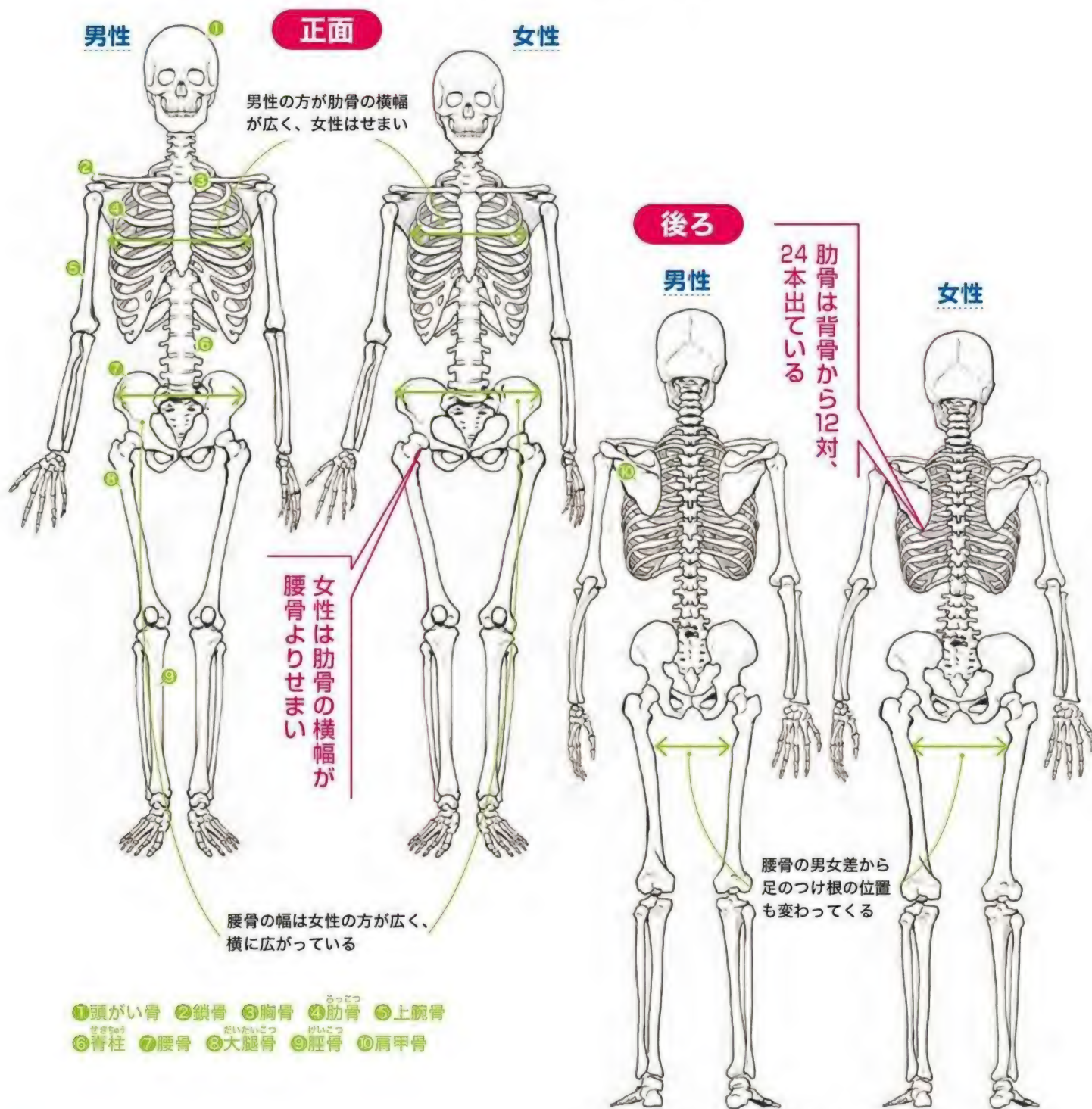


# 骨の構造を知ろう

人間を描くときに、はじめに理解しなければいけないのが骨。知識がないままに描くと、違和感がある動きや体格になってしまうことも。基本だけでも押さえておくところがいます。

## 覚えておきたい骨一覧

男女の体格がちがうのは、そもそも骨格がちがうため。おもな骨の名称と、男女のちがいを見てみよう。



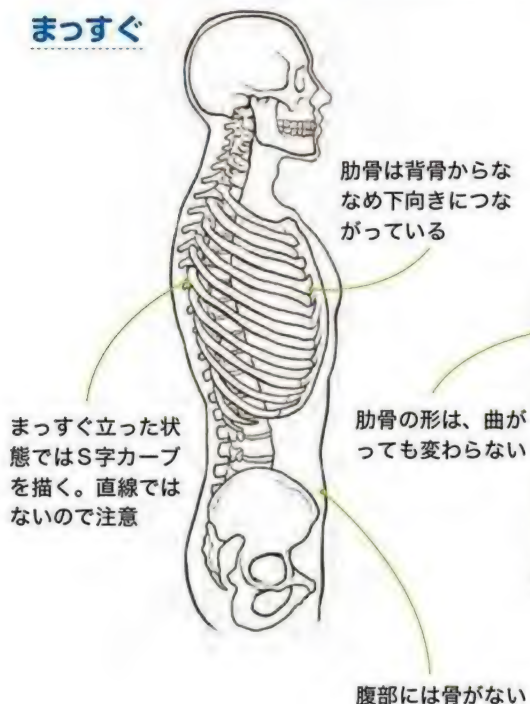
全般的に男性の方が骨が太く、がっしりしている



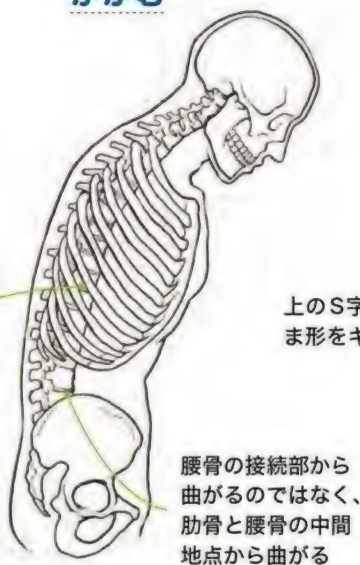
## 背骨の動き

背中に通っている背骨。約30個の骨で形成され、それぞれの骨は関節でつながっている。全体がゆるいS字カーブを描いているのが特徴。

### まっすぐ



### かがむ



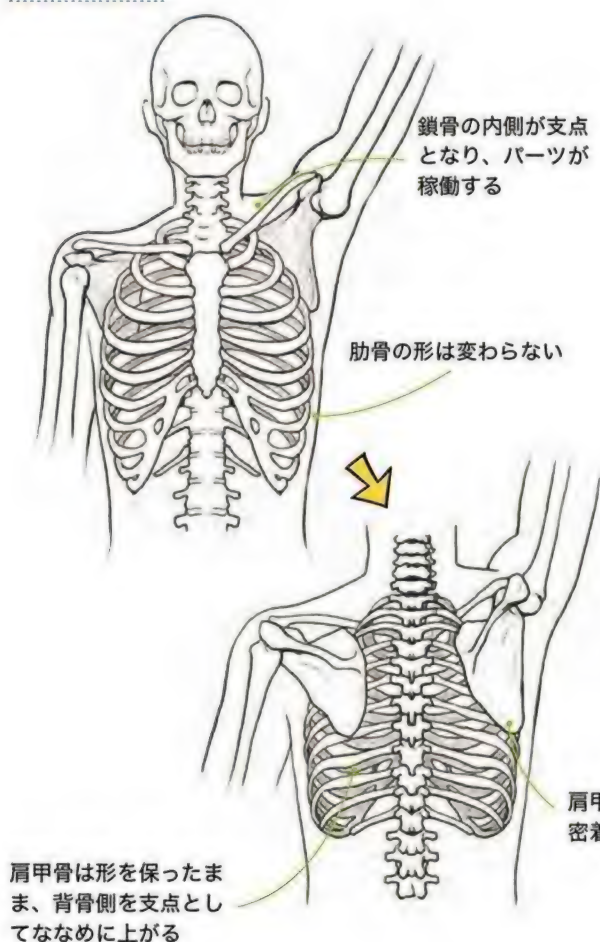
### 反る



## 肩、腰の動き

腕を上げる、腰をひねるなどの上半身の動き。決してその部分だけが動くのではなく、動きによってほかのパーツも連動する。

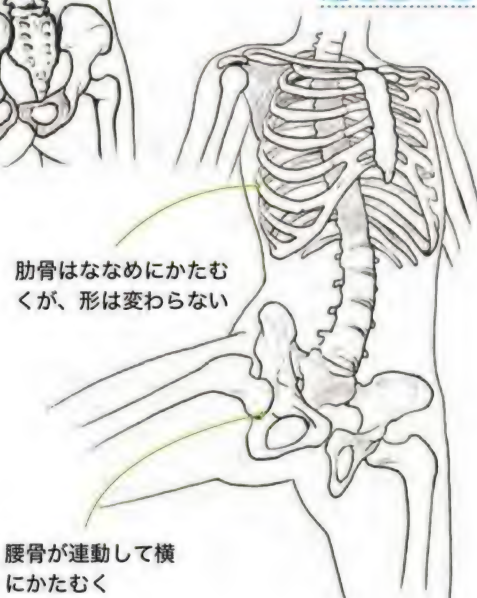
### 腕を上げる



### 体をねじる



### 足を上げる



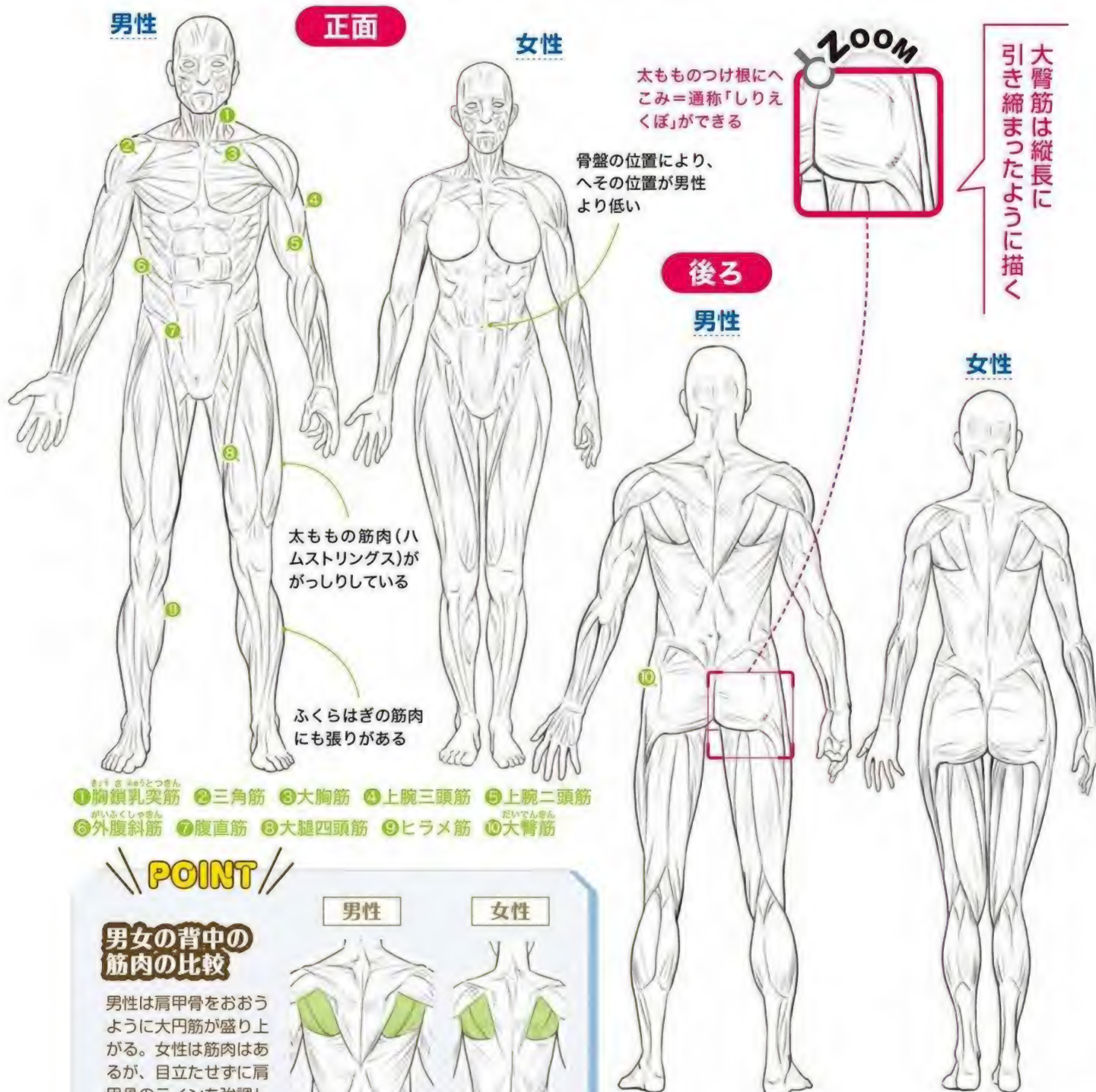


# 筋肉の構造を知ろう

骨の周りには筋肉があり、関節部分と腱でつながっています。そして、筋肉がのびちみすることで体が動くのです。筋肉の動きと、その特徴について知っていきましょう。

## 覚えておきたい筋肉一覧

男性の方が筋肉量が多く、女性は少ない。男性は筋肉のメリハリを出して描き、女性は筋肉の表現をおさえめに描くのがコツ。





## 筋肉の運動性

筋肉は片方がちぢむと、対向にある筋肉がのびる。ひとつだけを動かすのではなく、骨も含めた全体の動きを覚えておこう。

PART 1

マンガキャラを描くための基本

筋肉の構造を知ろう

### 腕を曲げる

腕を曲げることによって、肩の筋肉と上腕二頭筋が引き締まって盛り上がる



ひじを曲げることで、肘関節の骨が目立って、骨格のラインが見えてくる

上腕三頭筋は、ひっぱられてのびきる



手首につながる筋がひっぱられて、ラインが目立つ

### 腕を上げる

大胸筋が肩関節に連動して右上にひっぱられる

ぜんぜん前鋸筋も連動してななめにひっぱられる



肩を上げると、三角筋が右上にひっぱられる

脇は厚みのある筋肉はついていないので、くぼんでいる



腕がひっぱられることによって、僧帽筋、上腕三頭筋が盛り上がる

## POINT

### 女性は筋肉表現を描き込みすぎない

量は少ないものの女性にも男性と同じように筋肉がついているが、マンガ表現ではあまり描き込まない。その代わりバストやお腹、お尻、太ももなどのふっくらした脂肪と、ウエストや手首などのくびれを表現。筋肉が少ない分、骨が目立ってくるのでそのラインを意識すると、華奢で女性らしい体になる。

腕を上げたときは、肩の筋肉がやや盛り上がる



肩周りから肩甲骨のラインの筋肉は目立たず、肩甲骨が浮く

女性の背中では、背中から腰にかけての2本の筋肉が強く目立つ

体のラインは脂肪で、筋肉の盛り上がりではない





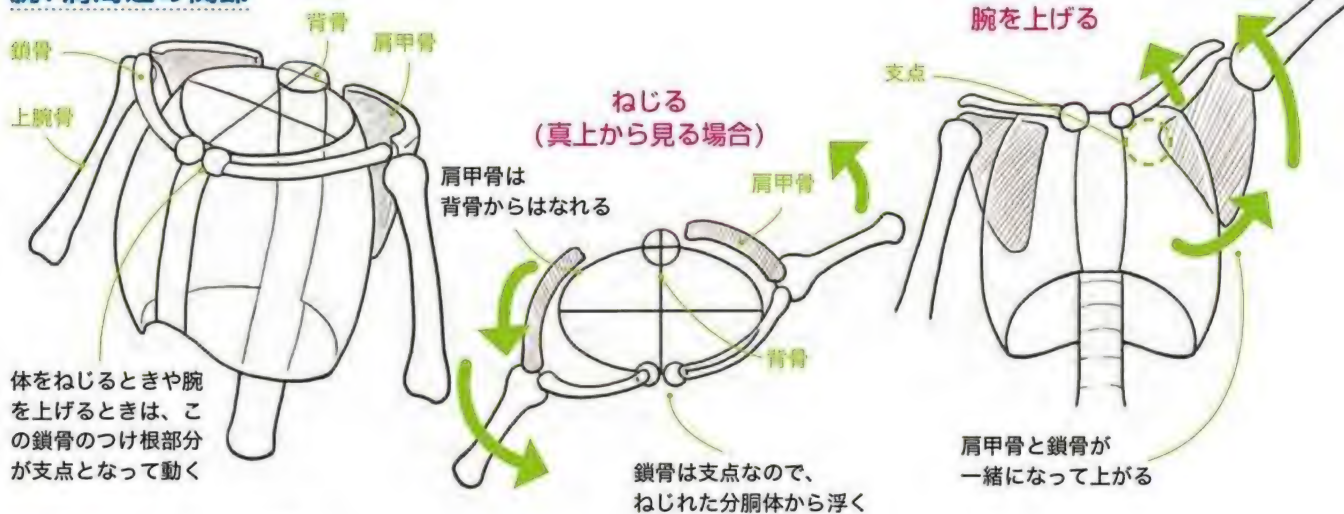
# 関節の動きを知ろう

腕や足など体のパーツは、関節でつながっています。体を動かすときは、どこでも曲がるというわけではなく、関節のある部分だけ曲がります。その動きを見てみましょう。

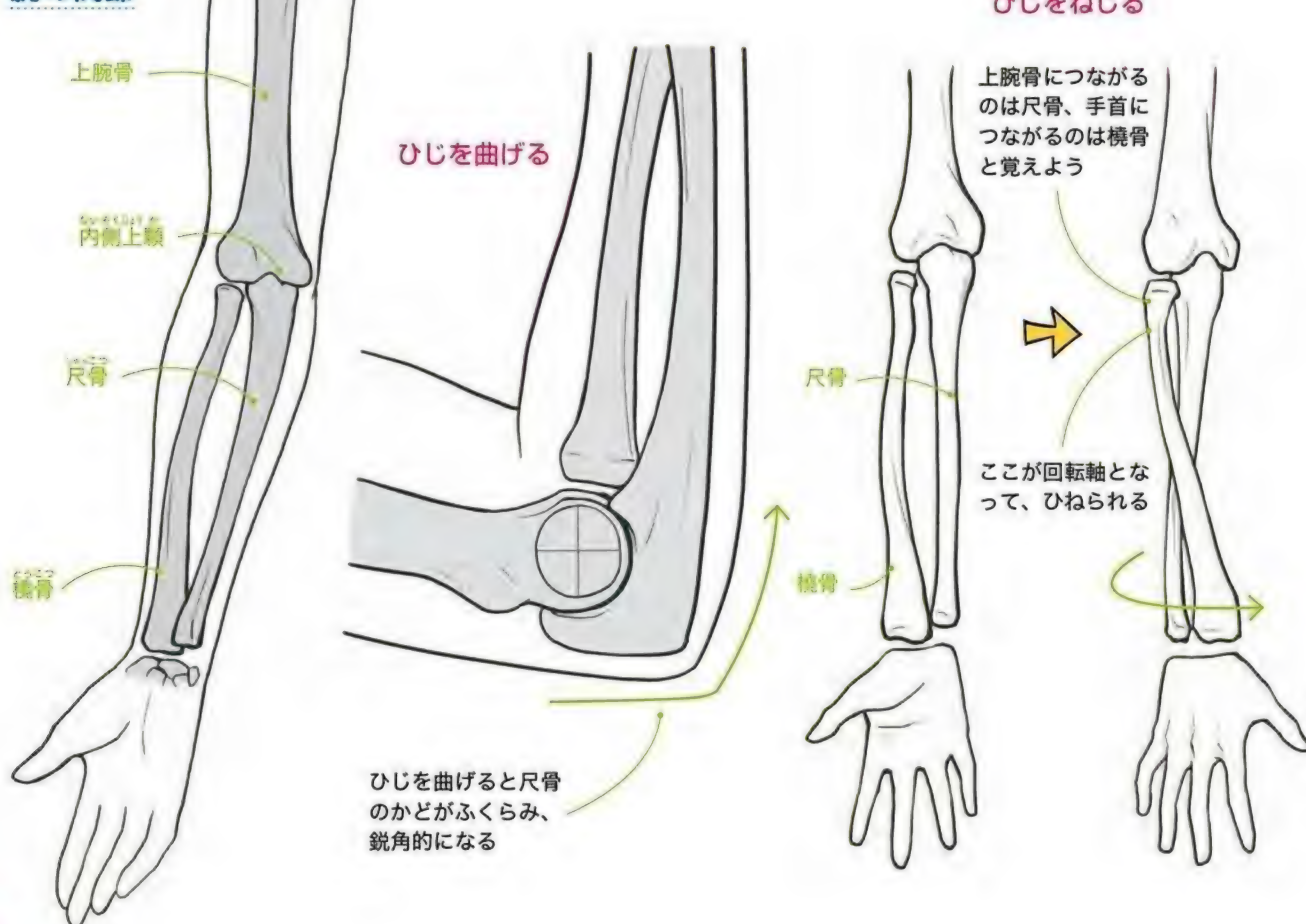
## 上半身の関節

上半身のおもな関節は、肩を中心に考えるとよい。また、重要なのは腕と手。自分で体を実際に動かしながら、関節の動きを感じよう。

### 腕、肩周辺の関節



### 腕の関節





## 下半身の関節

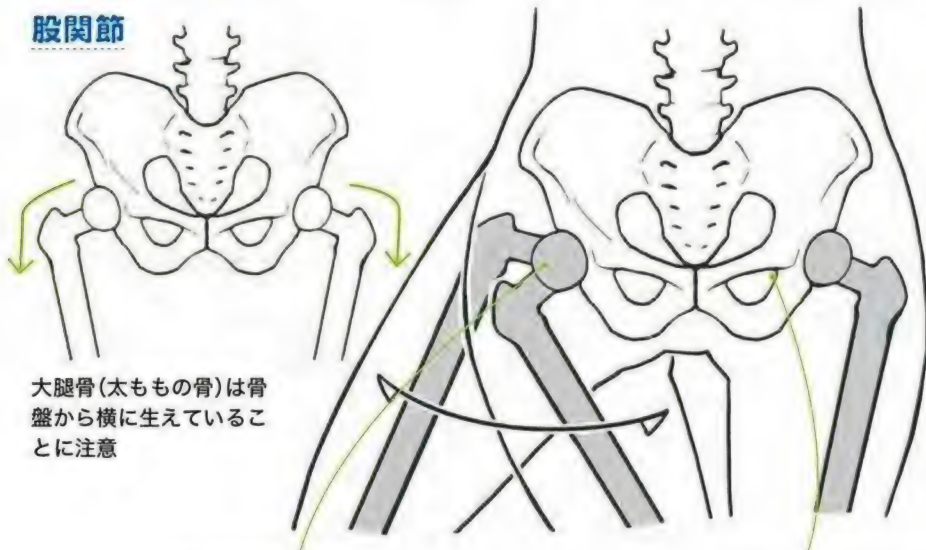
下半身の動きの中心は脚。そして脚の動きは、股関節をともなう。下の図を見ながら、自分で脚を動かして観察すると実感しやすい。

PART 1

マンガキャラを描くための基本

関節の動きを知ろう

### 股関節

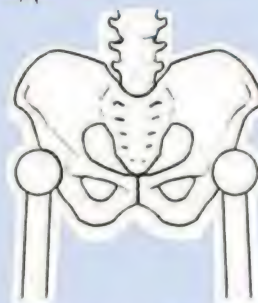


大腿骨(太ももの骨)は骨盤から横に生えていることに注意

太ももを動かす場合は、大腿骨のつけ根が支点となり動く

骨盤は基本的に動かない

**NG** 脚は真っ直ぐに生えていない

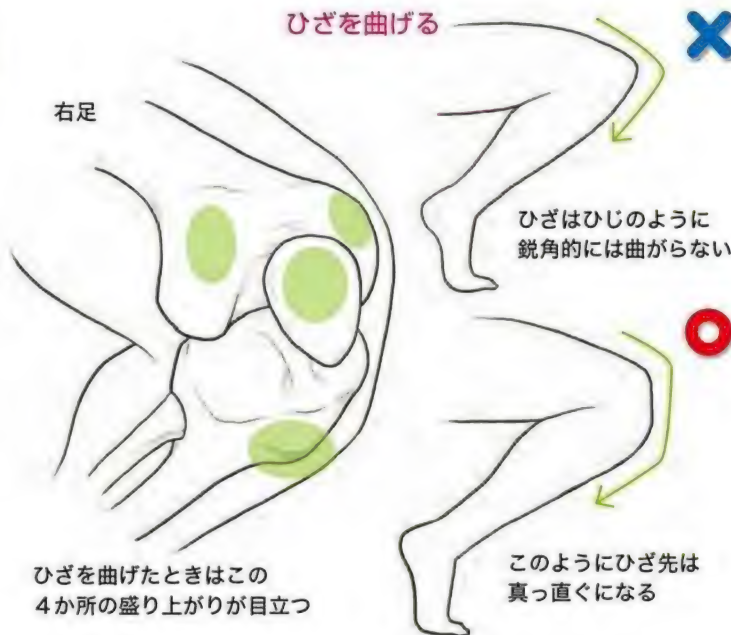


脚の描き方でよく間違えがちなのが、脚の生え方。骨盤から真っ直ぐ生えているととらえると、太ももを動かしたときなどの作画がおかしくなってしまう。

### ひざ関節



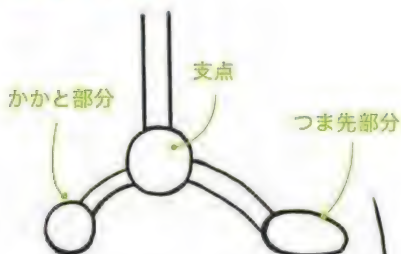
ひざのより上がりは膝蓋骨(皿)と脛骨によってできあがる



ひざを曲げたときはこの4か所の盛り上がりが目立つ

このようにひざ先は真っ直ぐになる

### 足首の関節



足首からつま先にかけては実際には10種類ほどの骨があるが、複雑なので簡略化して支点、かかと部分、つま先部分で考えるとわかりやすい



かかとを上げる場合

かかとが上がると、地面に足裏がついているときより土踏まずが強調される



# 効果線の描き方

描くと動きが出るよ!



3

例として「集中線」と「スピード線」を取り上げてみよう

効果線を背景に描き込むと、動きや感情を表現できるぞ

2

そんなときは「効果線」を使うのだ!

汗マークだけでもスピード感が表現できない!

1

キャラクターに動きを出すにはどうしたらいいんだろう?

5

スピード感が出た!

【スピード線】

また、スピード線は入れるだけで一気にキャラが活き活きするぞ!

4

【集中線】

キャラの勢いや感情の動きを表現する線。線の長さを不ぞろいにするのがポイント

線の長さがそろっていると整いすぎて不自然になる

線にばらつきがあると勢いのある様子を演出できる

7

集中線

感情の動きや雰囲気演出

スピード線

キャラクターに動きを出す

キャラに動きを出す場合と感情の動きや雰囲気などを演出する場合でうまく使い分けよう

6

ポイントとは、対象物に向かって外から内へ描くこと

外側からササッと先を細くするイメージで

「内側にいくほど細く」が鉄則!

## マンガで実践!

### さまざまな効果線の表現方法

集中線、スピード線以外の効果線にもチャレンジ!

シーンごとに演出力を高めよう



### 【パアアと喜ぶ様子】



トーンを使わずに短めの直線で喜びを表現

### 【ひらめきのシーン】



何かをひらめいた瞬間や衝撃を表すときに使うと効果大

### 【落ち込んでいる雰囲気】



登場人物の頭上から直線を垂らして暗いオーラが出ている様子を演出



線をバラつかせてしまうと、勢いのある画面になるので注意だ





# PART 2

## 顔の描き方

マンガでは、顔がそのキャラクターの魅力を決定づける！と言っても過言ではありません。はじめにアタリのとり方、描き方のプロセスなどを覚えてから、さまざまな角度、表情を描いてみましょう。





# 顔の描き方の基本

正面向きの顔を描くために、まずはアタリのとり方を覚えましょう。基本を押さえつつ、男女のちがいを表現できるようになりましょう。

## アタリを使おう

まるの中心に縦線と横線を入れる。縦線は正中線と呼ばれ、ここに鼻、口、あごが並ぶ。横線の高さは、目と耳を描く目安になる。

### 基本のアタリ

下より少し広く

正中線。この上に鼻、口、あごがくる

目、耳の位置

りんかくのライン

クロスした点が  
ほほの高さ

あごのライン



アタリを使わないと  
バランスがくずれやすい



マンガなどの場合、アタリをとらずに顔を描くと、コマによってばらつきが出てしまう。

### アタリとは…

大まかな位置を決めるため、鉛筆などで描く下書き線のこと。人物の顔を描く場合は、りんかくの目安のまるを描き、その中に目鼻の位置の目安となる十字を描く。

## 年齢による変化

同じアタリを使っても、目の大きさやりんかくのとり方を変えると年齢も変わる。ちがいを見比べよう。

### 若い女性



りんかくはキレイな卵形で、横線はやや下に。スリムな分、ほほからあごのラインを細く描く。

### 主婦



りんかくのふくらみなど、年齢によってややほほがたるんでくるが、目と口の位置は若い女性とほぼ同じ。

### お年寄り



パーツの位置は同じだが、やせて脂肪がなくなりほほがこけてくるため、りんかくは骨ばった感じに。



**写真から描き起こす**

写真を見ながら、女性と男性の正面図を描く。マンガ的な表現では、実際の人物より目を大きく、鼻や口は小さく描くのがコツ。

**女性****アタリ**

女性のりんかくは  
かわいくアレンジ！

**完成**

卵形の円に、正中線、横線を引く。目は  
やや大きめに描くと女性らしくなる。

**男性****アタリ**

男性のりんかくは  
直線を意識！

**完成**

りんかくの円と正中線の位置は女性と同  
じ。男性はあごの先を四角く描こう。

**男女のちがい**

女性の顔と男性の顔の特徴をつかんで、きちんと描き分けよう。女性は全体的にやわらかく、男性は直線的なラインを意識して。

**女性**

口は小さく結ぶ。鼻は、  
女性の場合は小さめに  
することが多い

目は実物より大きく。  
瞳に光を入れると生  
き生きとした表情に

女性はまるいラインを意識することで、や  
わらかさや優しい雰囲気演出できる。ほ  
ほはまるく、あごの先はシャープに描いて。

**男性**

まゆ毛も女性より  
太く。少し上がり  
気味にすると、キ  
リッとした男らし  
さが表現できる

鼻は女性より少し目  
立たせて。鼻すじを  
描いてもOK

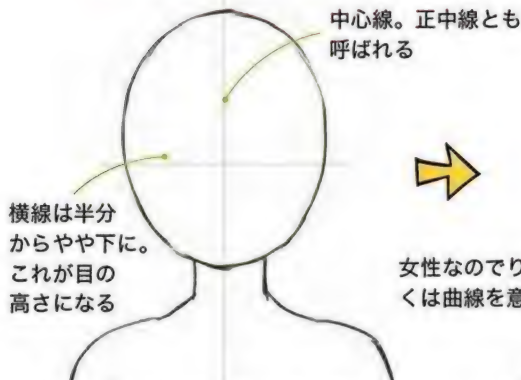
男性は直線がポイント。エラは張り気味に、あ  
ご先は水平に描くと男性らしい。目はやや小さ  
く、切れ長に描くとキリッとした表情になる。



## プロセスで確認(女性)

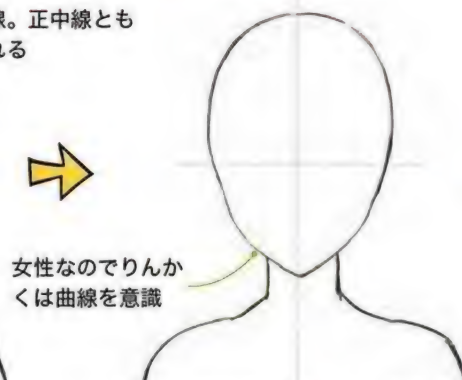
女性の顔を描くプロセスを見てみよう。流れをつかんだら、髪の毛の長さや目の形などをアレンジして、オリジナリティを追求してみよう。

### 1 全体のアタリをとる



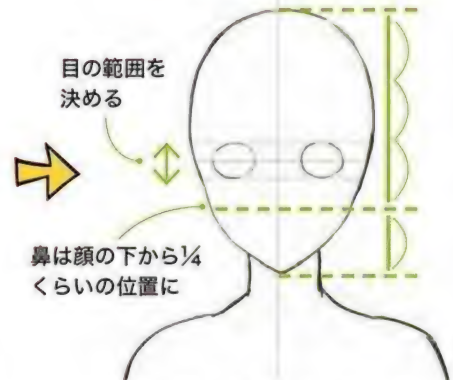
大まかにりんかくのアタリをとる。卵型を描いてから首の太さを決め、中心線と横線を引く。

### 2 りんかくの形を整える



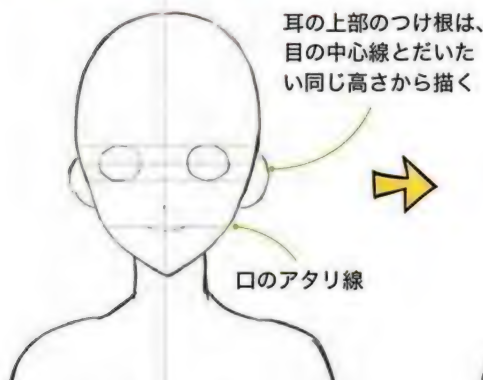
りんかくの形を整える。あとで微調整してもよい。3との順番は描きやすい方に入れ替えてもOK。

### 3 目と鼻のアタリをとる



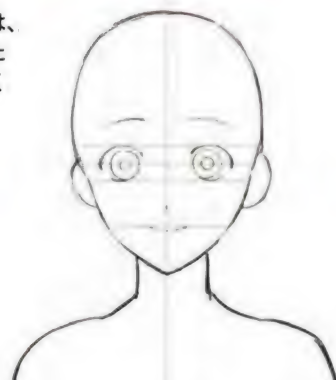
目の範囲と鼻のアタリをとる。先に鼻の位置を決めておくと、目の範囲を決めやすい。

### 4 口と耳のアタリをとる



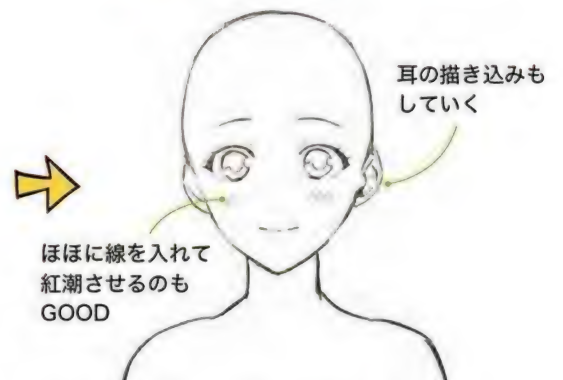
口と耳のアタリをとる。口は、鼻の少し下ぐらいに横線でアタリをとると描きやすい。

### 5 黒目とまゆ毛のアタリをとる



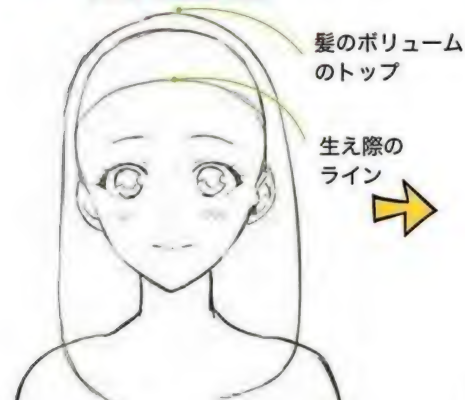
黒目のアタリを描いてから、まゆ毛のアタリをとる。この時点で表情などをつくってもよい。

### 6 ラインをまとめる



目の形、まつ毛、りんかくなどの線をまとめていく。7の髪の毛のアタリをとってからでもOK。

### 7 髪の毛のアタリをとる



髪の毛の生え際の位置と、髪の毛のアタリをとる。髪の毛のボリュームのトップはりんかくよりやや上に。

### 8 髪の毛を整える



髪の毛の流れを描き入れ、全体を整えていく。分け目に沿って前髪は下に、そのほかは頭に沿って流す。

### 9 全体を整える

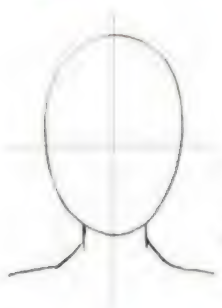


余分な線を消し、全体の形を整える。黒目の光を描き込んで完成。



**プロセスで確認(リアル)**

劇画タッチのマンガなどを描きたいときは、人物の顔をリアルに寄せてみよう。目を大きくしすぎず、鼻や口もしっかり描き込むのがコツ。

**1 アタリをとる**

りんかくのアタリと中心線、横線を描く。ここまでは通常と同じでOK。

**2 目と鼻のアタリをとる**

目の範囲と鼻の位置を決め、りんかくの形を整える。目はマンガタッチよりも小さく。

**3 黒目、まゆ、口、耳のアタリをとる**

黒目、まゆ、口、耳を描き入れる。耳の上部は目の上部とだいたい同じくらい。

**4 線を整える**

瞳やまつ毛を描き入れる。鼻や口にも線を足し、影などを加えてリアルに。耳の中も描く。

**5 全体を整える**

髪の毛を描き入れる。余計な線を消して、全体を整えていく。マンガタッチより細かい線を描き加えよう。



マンガタッチより細部を意識して！

**プロセスで確認(デフォルメ)**

小さな頭身のデフォルメキャラは、グッズをつくったり、ギャグ系のストーリーを差し込むときに便利。子どもの顔としても使える。

**1 アタリをとる**

りんかくのアタリと中心線、横線を描く。りんかくはまる型にし、目の高さは下げ気味に。

**2 目、鼻、口のアタリをとる**

りんかくと目の形のアタリをとり、鼻、口の位置を決める。鼻は軽く描くだけでOK。

**3 黒目、まゆ、耳のアタリをとる**

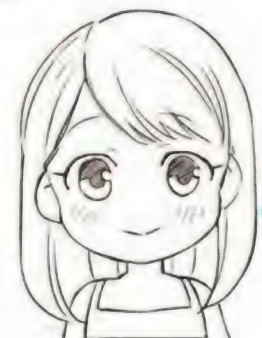
黒目、まゆ、耳を描き入れる。耳は目の位置より下にくるぐらいが◎。

**4 線を整える**

瞳やまつ毛などを描き込み、線を整えていく。リアルとちがいが、あまり描き込まない。

**5 全体を整える**

髪の毛を描き入れて、全体のバランスを整えていく。



細部まで描き込みすぎないように！



## プロセスで確認(男性)

男性を描くプロセスも、基本的には女性と同じ。アタリの形などもそのまま使える。目や鼻、口などのパーツで男性らしく描こう。

### 1 全体のアタリをとる



大まかにりんかくのアタリをとる。卵型を描いてから中心線と横線を引く。首は女性より太くする。

### 2 りんかくの形を整える



りんかくの形を整える。あとで微調整してもよい。3との順番は描きやすい方で入れ替えてもOK。

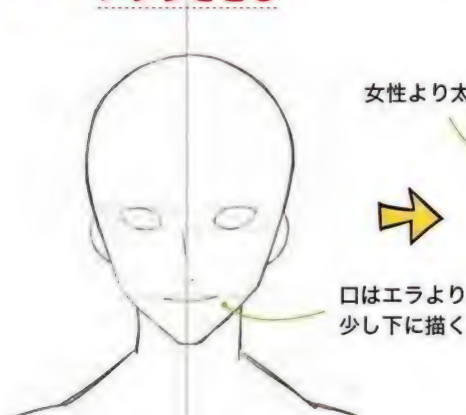
### 3 目と鼻のアタリをとる



目の範囲は女性よりもせまめ

目の範囲と鼻のアタリをとる。女性より鼻すじなどを大きめ&シャープにすると男性らしくなる。

### 4 口と耳のアタリをとる



口と耳のアタリをとる。口は女性よりしっかり大きく形をとると男性的な感じに。

### 5 黒目とまゆ毛のアタリをとる



女性より太めに描く

口はエラより少し下に描く

黒目とまゆ毛のアタリをとる。男性の場合はまゆ毛をやや太めに、目をりりしくしよう。

### 6 ラインをまとめる



目の形、りんかくなどの線をまとめていく。男性は瞳の輝きを少なめに、まつ毛は描かなくてOK。

### 7 髪の毛のアタリをとる



つむじ

生え際のライン

生え際と、髪の毛のボリュームのアタリをとる。男性は短髪が多いので、生え際をしっかり意識。

### 8 髪の毛を整える



前髪以外も動きがわかるように描く

髪の毛の流れを描き入れ、全体を整える。分け目に沿って前髪は下に、そのほかはつむじから流す。

### 9 全体を整える

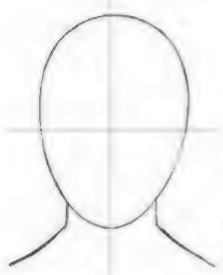


余分な線を消し、全体の形を整える。首にすじや影を少し加えると男性らしさがアップ。



**プロセスで確認(リアル)**

リアルタッチで描くときも、女性と手順は同じ。目を小さく描きながら、位置も上の方に置くとバランスが取りやすい。

**1 アタリをとる**

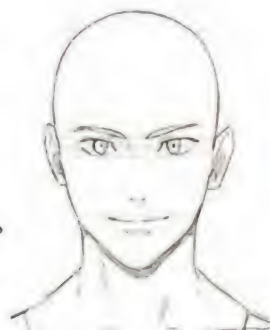
りんかくのアタリと中心線をとる。中心線的位置は通常と同じでOK。

**2 目と鼻のアタリをとる**

目の範囲と鼻の位置を決め、りんかくの形をとる。女性と同様、目はマンガタッチより小さく。

**3 黒目、まゆ、口、耳のアタリをとる**

黒目、まゆ、口、耳を描き入れる。耳と口は、女性より大きくしつかりと。

**4 線を整える**

瞳を描き入れる。鼻や口にも線を足す。影も入れるとGOOD。

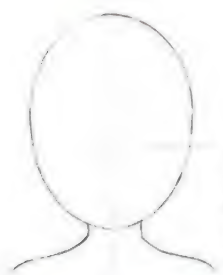
**5 全体を整える**

生え際を意識して髪の毛を描き入れる。全体を整えていく。

目、鼻などをくっきり描こう！

**プロセスで確認(デフォルメ)**

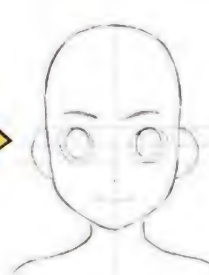
基本的にまるくアタリをとり、目を大きく描く。かわいくしようとしすぎると女の子に近づくので、性差をつけるように意識。

**1 アタリをとる**

女性と同じくりんかくはまる型にし、目の高さを下げ気味にしておく。

**2 目、鼻、口のアタリをとる**

りんかくと目の形のアタリをとり、鼻、口の位置を決める。つまり目気味にすると男性っぽい。

**3 黒目、まゆ、耳のアタリをとる**

黒目、まゆ、耳を描き入れる。耳は女性と同様、つけ根上部を黒目の中心くらいに描く。

**4 線を整える**

瞳を描き込み、線を整えていく。鼻と口はあまり描き込まないが、まゆ毛は太く、りりしく描く。

**5 全体を整える**

髪の毛を描き入れ、全体のバランスを整えていく。瞳の光やまつ毛は少なめにとすると、男性らしい。

女性よりも直線を意識！



# ななめ顔の描き方

ななめから顔を描くときは、正面と側面の2面に分けてとらえるとわかりやすくなります。アタリのとり方も正面とはちがい、正中線はカーブするように描くようにしましょう。

## アタリをとる

ほほからあごのラインは実際には凸凹があるが、イラストではデフォルメしてなめらかに描こう



### アタリのとり方



ななめ顔になっても、パーツの高さは正面と変わらない。奥側の目は手前側の目より横幅を小さく描く。

後頭部のふくらみを意識して!

角度ちがい



ほぼ横顔に近いななめ顔の場合、後頭部を大きくとったアタリをとる。手前の目は左から1/3くらいに描くと、バランスをとりやすい。

## 男女のちがい

ななめ顔でとくに男女の差が出るのは、あごの線。女性は耳からあごの線は控えめ、男性はしっかり描くことで骨格のちがいを表現できる。

### 女性

奥側の目は鼻のラインへ自然に続くように描く



女性のほほは曲線的に。少しふっくらとさせる

髪の毛も意識して曲線的に

ほほ、あごを含めて全体を直線的に描く

### 男性



エラを強調するとがっしり感が出る

耳からあごのラインをしっかりと!



## プロセスで確認

顔全体のアタリをとったら、各パーツの位置をざっくり決める。目は構造が複雑なので、まぶたや黒目など細部を意識して描こう。

PART  
2

顔の描き方

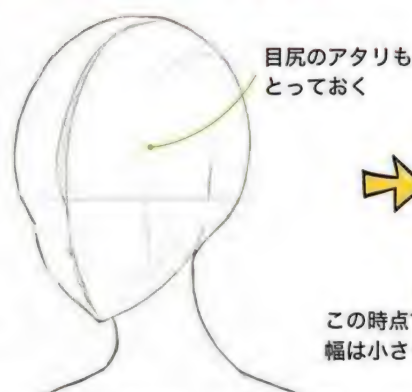
ななめ顔の描き方

### 1 アタリをとる



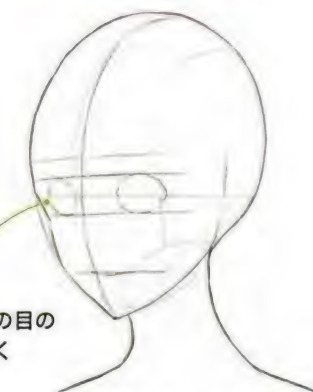
あご先をやや左に寄せてりんかくのアタリをとる。中心線は頭頂部→鼻先→あご先をつなげる。

### 2 りんかくを整え、鼻のアタリをとる



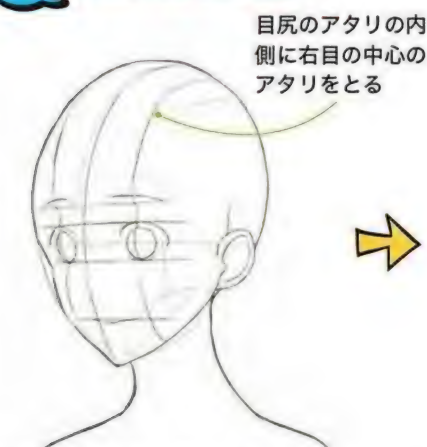
りんかくを整えていく。顔の中心線と首の後ろ側のつけ根が交わる位置に鼻をとる。

### 3 目、口のアタリをとる



中心線の眉間のあたりをもとに、目のアタリをとる。奥側の目は角度がつくため横幅がせばまる。

### 4 目の形を決める



まゆ、上まぶた、黒目を描く。まゆ下のくぼみから下まぶたのくぼみにかけてのふくらみを意識。

### 5 ラインをまとめる



鼻、口、目の線を整える。ここではざっと描き、あとから詳細を描くのもOK。

### 6 髪の毛のアタリをとる



生え際の位置、髪の毛のボリュームのアタリをとる。中分けの場合は、頭部の中心線をとる。

### 7 髪の毛を描く



手前側の髪の毛にボリュームが出るように意識しながら、分け目から左右に髪の毛を流していく。

### 8 全体を整える



髪の毛の線を整える。このとき顔の線も再度整えて、全体のバランスを見る。

NG

パースをかけすぎると  
デッサンがくずれる！



左右の目の大きさに、極端なパースをかけすぎるとバランスがくずれるので注意。



# 横顔の描き方

横顔を描くときのアタリは正面顔やななめ顔とちがい、円形と台形を使います。横顔は耳の位置や首の生え方など意外と難しいので、ひとつずつ理解しましょう。

## アタリを使おう

横顔のアタリはまず円形を描くとよい。あごのアタリはそこからラインを延長してとろう。

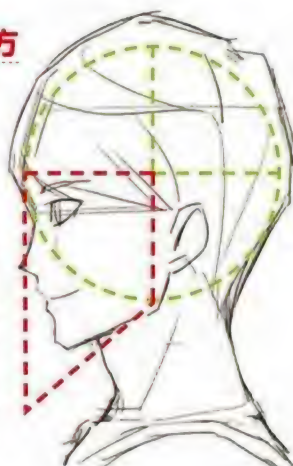


実物は耳からあごのラインがわかりにくいですが、イラストではとくに男性の場合、ここはしっかり描くとよい

### アタリのとり方



円の内側を4つに分けて、左下の部分が顔になると覚えよう。口からあごにかけてのアタリは、ラインを延長して台形になるようにとる。



目と耳の位置に注目しよう！

### 子ども



### 大人



子ども、大人の場合でも円形を使うアタリのとり方は一緒。パーツでちがいをだしていこう。

## 男女のちがい

横顔の場合、女性は横幅を男性より少し広く、男性は縦幅を女性より少し長くするように意識して描こう。

### 女性

女性の横顔は、鼻すじを曲線的に



あごもあまり前に出すぎない方が美しく見える

エラは張らせずにまろいラインで描こう

### 男性

鼻すじやおでこを直線的に描く



あごは、口より少し前に出ると男らしくなる。エラも張り気味に

直線的なラインを強調して男性らしく



## プロセスで確認

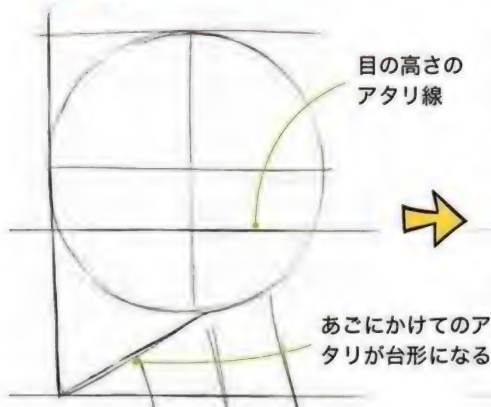
横顔を描くときは卵型のアタリではなく、円と台形を駆使する。パーツの位置関係はもちろん、目から耳のはなれ具合にも注意。

PART  
2

顔の描き方

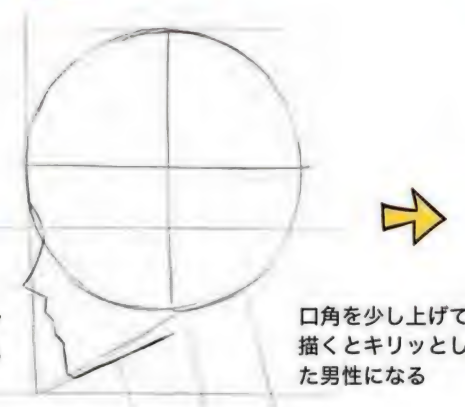
横顔の描き方

### 1 アタリをとる



円の内側に十字を描く。下側の1/4の範囲から、あごにつながるラインを引く。

### 2 鼻すじを描く



台形の中にあごから鼻すじのラインをとる。鼻を高くとった場合、あごは眉間の高さに合わせる。

### 3 目のアタリをとる



眼球のまるみを描いて目のアタリをとる。まゆ、口、耳のラインも合わせてとる。

### 4 黒目を入れる



だ円形をイメージするようにして、黒目を描き込む。横向きなので、左側に寄せて描く。

### 5 線を整える



全体の線を整える。ここでざっと描いて、仕上げのときに描き込むのもアリ。

### 6 髪の毛のアタリをとる

つむじ部分は、そこだけへこませるとわかりやすい



流れを意識しながら髪の毛のアタリをとる。後頭部にふくらみをもたせるとよい。

### 7 髪の毛を描く



髪の毛のラインを描く。前に流す場合は、つむじからのふくらみを意識して、ランダムに流れるように。

### 8 全体を整える



髪の毛の形や、全体の線を整える。顔のラインも仕上げよう。

NG

目の形は正面のときとちがう！



正面と同じ目のデザインはNG。目の形は、正面、ななめ、横顔用の3種類描けるようになるう。



# アオリ顔の描き方

アオリとは、下から見た状態のこと。あごの面積が大きくなり、上にいくにつれて小さくなります。また、耳と目を結ぶ横線は上向きに弧を描き、目尻は下がり気味になります。

## アタリをとる

アオリ顔のアタリは横線が上向きの弧を描く。正面よりも耳は下に、目は上になる。ななめ顔ではあご先とあご下が混在しないよう注意。



目は上を向いているわけではないが、黒目は上まぶたにくっつくようになる

## アタリのとり方



頭部の面積がせまく  
あごの面積が広がる

角度ちがい



目の中心を通る横線が、上に向かって弧を描く。あご下が広めになるよう意識して描くと、アオリ感を演出できる。

ななめ下から見ているので、顔の手前側の面積が広がる。正面よりも口からアゴまでの距離も広く見える！

## 男女のちがい

アオリ顔では、男性と女性でパーツの位置は変わらない。その代わり、線のニュアンスで男性と女性を描き分けていく。

### 女性



まつ毛が長いので、上向きに描く

男性よりもあごのラインを細くし、影の範囲も少なくする

首からあごにかけてのシルエットをまろく描く

### 男性



まゆと目の間隔をせまくして、まゆ頭のあたりに鼻の根元を描こう

あごのラインを女性より濃くはつきりと描く

あご下に影を描くのもアリ。アオリが強調されると同時に、男性的な印象に



## プロセスで確認

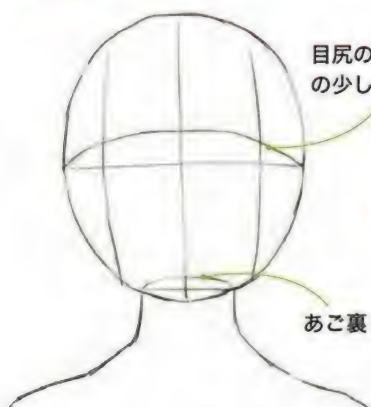
アオリ顔を描くときは、まゆ毛や目尻の上がり方にも注目しよう。また、あごはアルファベットのWをゆるくしたような形になる。

PART  
2

顔の描き方

アオリ顔の描き方

### 1 アタリをとる



耳と目を結ぶ横線は弧を描くように入れる。首の幅より少し外側に、目尻の線を縦に2本とる。

### 2 あご、りんかくの アタリをとる



目尻の線を目のつけ根と結び、あごのラインをつくる。その外側にりんかくのラインをとる。

### 3 まぶたとまゆの アタリをとる



上まぶたはグッと下がる。下まぶたはゆるやかに下がる。上まぶたの曲線は強く、下まぶたの曲線はゆるく。まゆ下の面積も広がるので、まゆは上気味に。

### 4 鼻、口、耳の アタリをとる



1で描いた横線に耳の上部を合わせる。耳の上部と同じ高さに鼻をとり、鼻の少し下に口をとる。

### 5 黒目とまゆの形を 決める



黒目を描き込み、まゆの形をとる。あごのラインも描く。エラは首の太さに合わせるとよい。

### 6 ラインを整える



りんかく、顔、耳などの線を整える。顔の中身はざっくりと入れて、最後に修正してもOK。

### 7 髪の毛の アタリをとる



髪の毛の流れのアタリをとる。前髪のひたいにかかる部分は、頭頂部から回り込むように描く。

### 8 全体を整える



髪の毛の線を整える。耳の下に見えるラインは髪で隠れる。顔の描き込みも、整えよう。

**NG** あごのラインの  
処理に注意!



あご裏を描かずにそのままアオると顔が長くなりすぎるので注意。正面とちがいが、あごの先がとがらないことも覚えておこう。



# フカン顔の描き方

フカンとは、上から見た状態のこと。アタリの耳と目を結ぶ横線は、下向きに弧を描くようにとります。頭やおでこが大きくなり、口やあごの面積が小さくなります。

## アタリをとる

下の目尻が大きく上がっている。イラストでも同様に描く

鼻先が下を向く。イラストでは下向きの三角形をイメージして



## アタリのとり方

頭の部分が大きくなるように描く!



頭の面積を広く、つむじを見せる。目の位置は中心より下。目、鼻、口の間隔をせまくし、目とまゆ毛の幅も近くするのが特徴。

角度ちがい



フカン+なめめるときは、正中線も中央からずれて弧を描く。奥にある目は幅がせまくなる。

## 男女のちがい

フカン顔では、目尻は男性の方が女性より上がり気味に描こう。りんかくは、女性は曲線を意識してエラが張りすぎないように注意する。

### 女性

上から見ている分、目とまゆの間がせまくなる



口角はやや上がり気味に描く

上まぶたも下向き＆伏し目がちに!

### 男性

まゆと目の距離がぐっと縮まるのに注目



とくに男性の場合はフカンだと、エラからあごまで鋭く描くとよい



## プロセスで確認

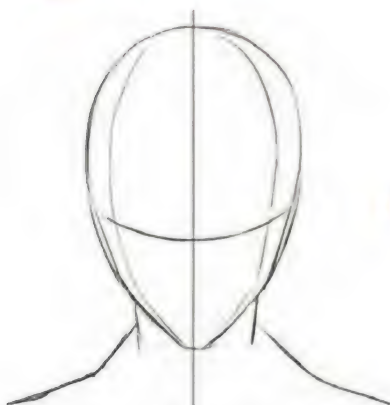
フカンのときは、目の中心を通る横線が下向きに弧を描く。アオリのときと同様、目のはしの位置を決める補助線を入れるとよい。

PART  
2

顔の描き方

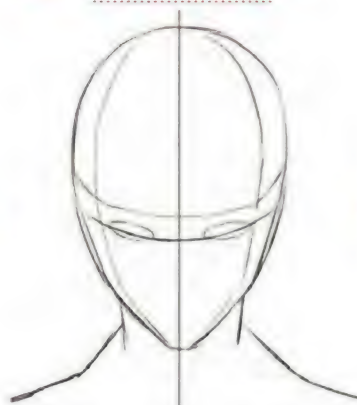
フカン顔の描き方

### 1 アタリをとる



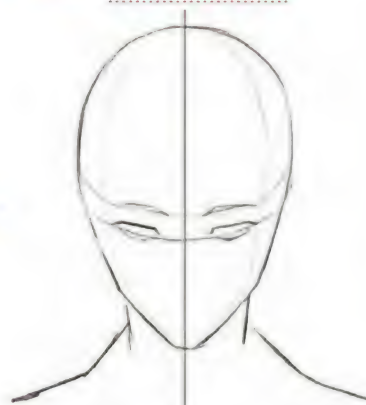
下向きに弧を描くように横線を入れる。補助線として左右の目尻の位置に縦線を入れる。

### 2 目、まゆ、ほほのアタリをとる



目は横線上に。その上に平行に線を引き、まゆに。ほほはまるみをもたせつつあごへつなげる。

### 3 まぶたとまゆのアタリをとる



上まぶたを横線に沿って下向きに描き、伏し目がちにす。下まぶたの曲線はきつめに描いて。

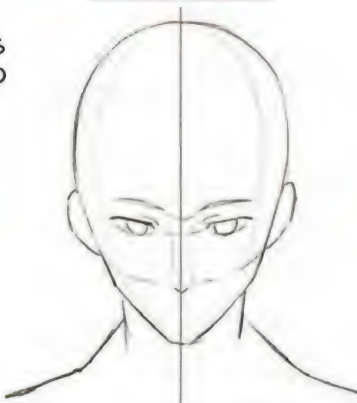
### 4 鼻、口、耳のアタリをとる



耳たぶの位置から曲線を描いて鼻の位置を決める

鼻の位置を決める。目安として耳たぶから下に弧を描くように線を引き、中心線と交わった辺りに。

### 5 黒目とまゆのアタリをとる



まゆの形を決め、黒目も入れる。鼻先とあご先の真ん中くらいに口を描く。口のはしは目頭に合わせる。

### 6 ラインを整える



りんかくと耳、顔のパーツのラインを整える。顔のパーツの描き込みは、髪の毛のあとにしてもOK。

### 7 髪の毛のアタリをとる



つむじは凹ませてわかりやすくする

髪の毛のボリューム分を考えて頭頂部よりやや上につむじの位置を決め、そこから髪の毛の流れを決める。

### 8 全体を整える



流れを意識しながら髪の毛を描く。顔の描き込みも、合わせて整えたら完成。

マンガ表現

フカン顔の角度は、にらむ描写で活かす!



フカン顔は、人物が上目づかいに視線を向けてにらんでいる様子を表現するとき効果的。



# 顔360度マスター [女性]

女性の顔をさまざまな角度から描いてみましょう。耳の立体感やうなじ、髪の毛の流し方など別の角度ならではのコツをつかみ、どんな角度も描けるようになりましょう。



## 正面

まずは正面向きの顔をマスター。ポイントがつかみにくいときは、友達などに協力してもらったり、合わせ鏡などで自分の姿を確認してみてください。



## POINT

### 実物をよく観察!



まつ毛を少し描き足すと女性らしくなる



髪の毛の一部、肩の前に

りんかくのふくらみ方に注目



髪の毛の向こうに頭があることを意識して描く

毛先になるにつれ、線を多く入れる



後ろの髪の毛は真下ではなく、ななめに落ちる

奥の髪は顔の下から見える

毛先は前側にくると描く



前髪は途中から後ろへ流そう

エラは鋭角的にならないようゆるやかに描く





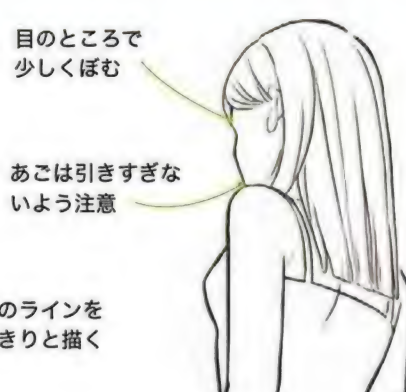
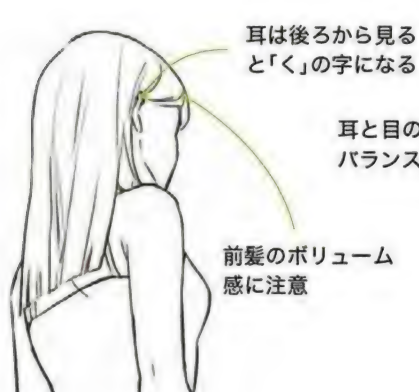
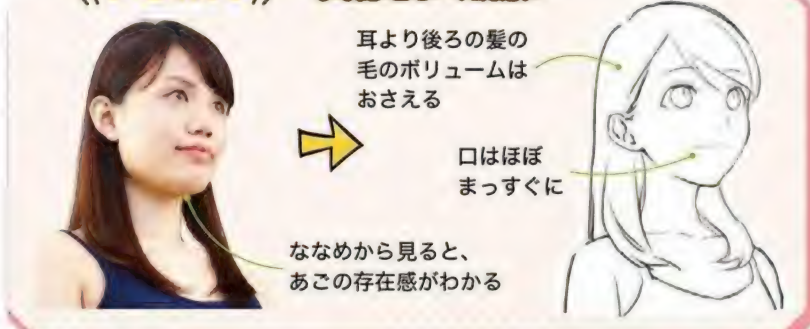
360°  
マスター

## アオリ

下からのアオリ目線で見たときの顔を、いろいろな角度から見てみよう。あごと口のラインを強調すると、アオリらしさが出る。



## POINT 実物をよく観察!

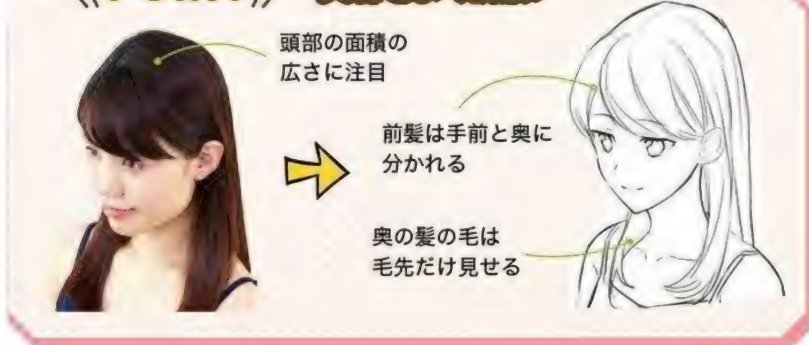
360°  
マスター

## フカン

フカンでは、上から見ている状態なのでつむじを意識して描くのがポイント。上から見ている分、首があごに隠れて短く見える。



## POINT 実物をよく観察!





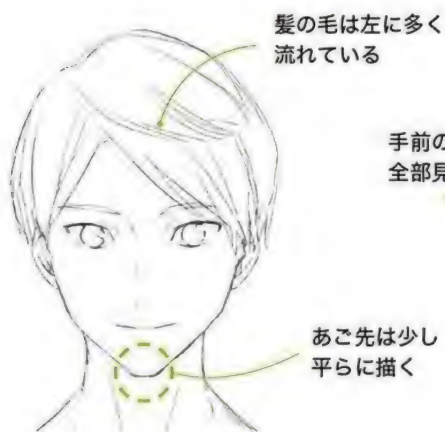
# 顔360度マスター [男性]

男性の場合も、基本的には女性と同様です。りんかく、目、鼻、口など、男性らしい直線的なラインを意識しつつ、うまく角度をつけよう。

360°  
マスター

**正面**

ショートカットの男性は、髪の毛の流れ方に注目。全体的に左に流しているときは、右と左で髪の毛の描き方が変わってくる。



**POINT**

**実物をよく観察!**



耳の見え方を把握しよう

横の髪は後ろに向かう

女性と比べると、りんかくはスッキリしたラインに



つむじからの流れを意識する

短髪だと左右のほほが少しだけ見える



分け目は見えず、奥から毛が流れてくる

あご先はとがっていない

うなじの毛は首から少し見える程度

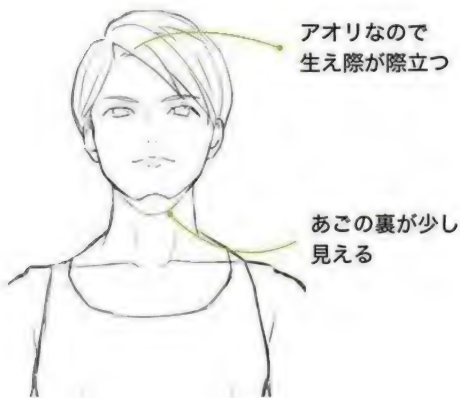




360°  
マスター

## アオリ

アオリの角度では、あごに立体感をつけると男性らしくなる。鼻や首すじなども、少しラインをプラスして立体的に表現しよう。



## POINT 実物をよく観察!



目のラインは奥に向  
かって少し下がる



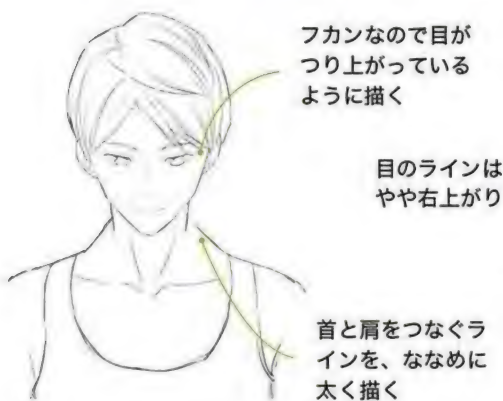
りんかくはしっかり  
描いて、首と区別

ななめのアオリは難しいので、  
実物をしっかり確認する

360°  
マスター

## フカン

上から見ているフカン。とくに男性の方がつむじからの毛流れが明確になる。髪の毛が、どこからどちら向きに流れているか意識して。



流した前髪ともみあ  
げがクロスするライ  
ンをしっかり描く

向こう側の髪の毛の  
面積は少ない



## POINT 実物をよく観察!



向こう側から髪  
の毛が流れている



耳の裏側が  
少し見える

短い髪の毛に、つむじか  
らの髪をかぶせるイメ  
ージ





# 目の描き方

目は、キャラの個性を形成するもっとも重要なポイントであり、作家性が反映される場所でもあります。さまざまな描き方をマスターして、魅力的なキャラをつくりましょう。

## 目の構造を知ろう

白目の中に黒目があり、その中に虹彩と瞳<sup>こうさい</sup>がある。マンガ表現ではとくに女性の場合は目を大きく描くなど、デフォルメが強めになる。

### リアルデッサン

### マンガデッサン



写真から起こしたリアルな目のイラスト。このままだと劇画タッチの漫画になってしまうので、デフォルメしていく。

目の形をまるくして、マンガタッチにデフォルメ。黒目の形やまつ毛の量で印象が変わる。

## プロセスで確認

目はまつ毛やまぶただけでなく、黒目の中もハイライトや瞳孔など、とても細かいパーツでできていることに注目しよう。

### 1 大まかなアタリをとる



白目と黒目の大まかなアタリをとる。正面顔の場合、黒目は下まぶたにつけるとよい。

### 2 アイライン、まつ毛を描く



アイラインは目のまるみを意識しながら描く。目頭をやや太め、濃い目に描くとかわいらしくなる。

### 3 黒目を描き込む



ハイライトや瞳孔などバランスをとりながら黒目の内部を描き込む。

### 4 下まつ毛を描く



白目のアタリラインに沿って下まつ毛も描く。

### 5 まぶたを描く



まぶたはアイラインに沿ってまるく描く。とくに女性キャラの場合、まぶたがあるだけでぐっとかわいくなる。

### 6 まゆ毛を描く



女性キャラの場合、まゆ毛はやや下がるように描く。黒目に色を入れて完成させる。



## よく使う目のタイプ

マンガキャラクターで多く見られる4タイプの目を覚えよう。目と瞳の形やまぶたの厚みによって、印象が大きく変わる。

上まぶたと瞳の間にすきまを作る

## くり目



目頭と目尻を結ぶ横線が水平な、スタンダードな目の形。二重の幅も、上まぶたに沿ったデザイン。

目頭は上向き

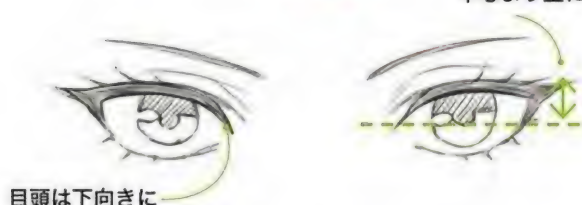
## たれ目



目頭より目尻の位置が下にあるたれ目タイプ。目頭をやや上向きに描くと、自然な感じのたれ目になる。

## つり目

目尻は目の中心より上に



目頭は下向きに

目の中心線より、目尻が上になっている目。目尻にいくにしたがって、ラインを太くするときつい印象になる。

## 縦長目

目の形に合わせて黒目も縦長に



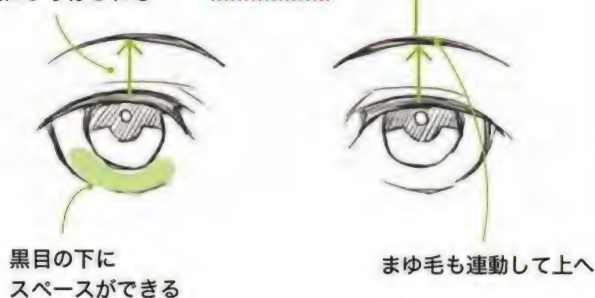
目を縦長にデフォルメしたパターン。目の形に合わせて、黒目も縦長に描く。黒目の上部はまぶたでかくれる。

## 目の動き

基本的に、目を動かすときの瞳の動きは、目の形で変わるものではない。黒目を動かすことで、まつ毛やまぶたも一緒に動くことに注目。

上を向く場合、まぶたが上にひっぱられる

## 上を向く



黒目の下にスペースができる

まゆ毛も連動して上へ

## 下を向く



上まぶたが眼球にかぶさることで、目とまゆの間がくぼむ

場合によっては、涙袋のラインができる

## 横を向く



瞳の横に白目のスペースができる

視線を向けている側の黒目は反対の目よりはじに寄せる

## 目を閉じる



下まぶたに合わせるように閉じるので、まゆ毛と目の間隔が広くなる

まつ毛を下向きに描く



## いろいろな目

ラインの太さ、形、黒目の大きさ、まつ毛の量、光の入り方などで目の印象が大きく変わる。キャラクターの性格によって使い分けよう。

### 女性1 ヒロイン系

目頭に対して目尻が下がった、スタンダードな目の形。目尻を下げることで、優しい印象になる。二重の幅も、上まぶたに対して平行に描く。



まつ毛の分量も多すぎず、少なすぎず

大きな瞳に、適度にハイライトを入れる



下まつげを少し多めに描くと、さらに美形に見える



### 女性2 美人系

顔立ちのくっきりした女性キャラに。アイラインを濃く、まつ毛を長めに描くことで「美形」であることを強調。目頭側の二重の幅も広め。

### 女性3 神秘的

目の中心線より、目尻が上向きになっている目。目尻にいくにしたがって、アイラインを太くするとバランスがいい。黒目は大きめに。



黒目を淡めの斜線で描いて、目の色を茶色やブルーに見せる



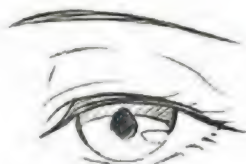
まつ毛を控えめすることで、アイラインを強調

目尻のハネを太く、長く描いてツリ目風に

まぶたの上のラインを強調して描くと、じとっと見ているような色気に



ハイライトは少なめにし、憂いを出す



### 女性4 色っぽい

目頭に対して、目尻が下にあるたれ目タイプ。落ちくぼんだような二重が特徴。目頭側にまつ毛を描き込むと、さらに伏し目がちな色気が出る。

### 女性5 クール系

何事にも冷めた目を向けるようなクールな女性のイメージ。目尻と目頭は平行に。まつ毛を線で描かず、アイラインと同化させる。



目尻のハネや内側のまつ毛も太く描く

二重のラインを鼻筋側に寄せると、彫りが深く見える

まつ毛も線ではなく、袋状に描く



黒い部分を作らないことで、感情のないロボット系の雰囲気に



### 女性6 縦長目

目を縦長にデフォルメしたパターン。目の形に合わせて、黒目も縦長に描く。下まつげは描かず、キリッとした印象に。



**男性1 主人公タイプ**

正義感の強い主人公。アイラインを太くし、目尻をツンと上げてつり目にする事で、気の強さを表現。まつ毛は描かない方が、男子らしくなる。



二重のラインは目頭側だけに入れる

黒目を大きく描くと、まっすぐ見つめているような印象に

二重のラインを平行に描いて、切れ長感を強調



黒目を小さく描くと、男らしくなる

**男性2 切れ長**

知的な男性キャラにしたい切れ長の目。上まぶたの線を平行に描くことで、クールなイメージに。まつ毛は描かずに、目の印象を強めよう。

**男性3 ユニセックス**

男性なのに、なぜかフェミニンな魅力をかもし出すキャラ。目尻は太めに、すっとのばすとさらに印象深くなる。悪役に使うのもおすすめ。



白目の部分を多くして黒目の小ささを強調すると、セクシーな印象に

下まぶたにだけ、まつ毛を描く

まゆ毛をキリッと上げて、気の強さを表現



目の幅をせまくし、白目部分をたっぷり取る

**男性4 熱血系**

気の強い熱血系男子のデフォルメ表現。目の形自体はまるいが、黒目を細く描くことで、気の強さが出る。年下のライバルキャラなどで使いたい目の表現。

**男性5 女の子っぽい**

男性なのに、みんなに守ってもらいたいような女の子ポジションのキャラ。女性と差別化するために、まつ毛は描かない。アイラインも気持ち太めに。



黒目を大きめにすると、かわいらしさが出る

下のアイラインもやや太めに描く



# まゆ毛の描き方

まゆ毛は目とセットで考えるべきパーツです。キャラの性別や性格によって細い、太い、右上がりなど異なり、目と同じくらいバリエーションも豊富です。

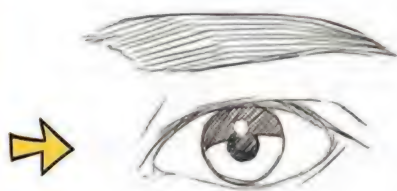
## まゆ毛の構造を知ろう

まゆ毛は目と同じく、キャラクターの性格を表現する大切なパーツ。通常は単体ではなく、目と合わせてデザインしていく。



まゆ毛と目の間隔を  
変化させてみよう!

### リアルデッサン



### マンガデッサン



人間のまゆ毛は、リアルでは目の大きさに対して割と太め。このままでは目の印象をうすめてしまうので、デフォルメが必要になる。

目に印象を集めるため、まゆ毛は細く、シャープに描く。おじいさんや熱血ヒーローなど、キャラクターによっては太く描くことも。

## 男女のまゆ毛のちがい

まゆ毛には女性と男性でちがいがある。女性はまゆ毛自体が細く、目との距離が広めなのに対し、男性は女性より太く、目との距離がせまくなる。

### 女性



目とまゆ毛の間は  
広めにとる

### 男性



細い線ではなく、  
太めに描いて力強く

まゆ尻が上がる  
ように描く

マンガ表現

### まゆ毛の太さや角度で キャラに変化を!

キャラクターの「気の強さ」に変化をつけるポイントは「まゆ毛の太さ」と「まゆ毛の角度」。太く、角度がきついほど気は強くなり、細く、角度がゆるやかなほど気は弱くなる。ちなみに、まゆ毛がなくなると感情が読みとりにくくなるため、冷徹なキャラを表現できる。





## まゆ毛と感情表現

まゆ尻を上げ下げする、眉間にシワを入れるなど、まゆ毛は感情の変化を表現することができるパーツ。ここでは基本パターンを覚えよう。

## ほほえみ

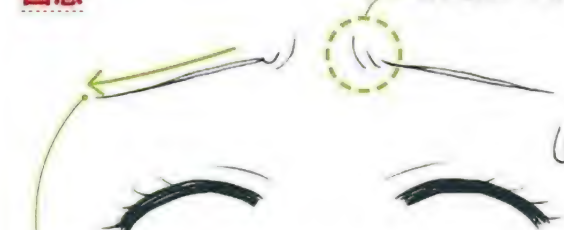
目尻が下がるので、  
まゆ尻も下がる



目を閉じているので、  
まゆ毛と目の間が広くなる

## 困惑

まゆ頭にシワを入れる



まゆ尻に向かって  
直線的に下がる

## 怒り

怒りが激しいときは、まゆ毛の上がり  
具合を左右非対称にしてもよい



まゆ頭はギュッと引き上げ、  
そこから上に向かって角度をつける

## 悲しみ

まゆ頭はクイッと下げてそこから  
なだらかに下へ向かう



まゆ尻と目の間はせまくなる

## まゆ毛の種類

まゆ毛は太さを変えたり、毛並みを表現したりすると変化が出る。まゆ毛の角度に合わせて眉間のシワを描くのもGOOD。

## ヒーロー

まゆ毛を太く描いた熱血ヒーロー。眉間にシワを描くと気合いの入った表情に。



## おじいさん

長くのびたフサフサのまゆ毛。知的なイメージのおじいさんにぴったり。

## クール

いつも冷静にふるまっている悪役キャラ。  
まゆ毛を目と平行に描くとクール。



## 臆病

臆病な人物はまゆ尻が下。二重のシワを深くするとげっそり感が出る。

## 冷徹

まゆ頭を高く、目とはなして描くと疑い深い人物に。目も伏し目がちに描いて。





# 鼻の描き方

人間の顔の中心に位置する鼻。マンガでは、正中線の中心に描くのが基本です。リアルに描くことは少なく、点や鼻すじ、鼻先だけなどデフォルメパターンはさまざまです。

## 鼻の構造を知ろう

鼻は顔の中でもデフォルメが強いパーツだ。キャラによっては点のみの場合もある。まずは、写真→リアルデッサンの流れを確認しよう。

### 正面



鼻の穴は下向き&控えめに。主張しすぎると不細工になる

### リアルデッサン



正面のときは、鼻柱は影で表現する

正面から見た状態。鼻のつけ根から鼻柱が盛り上がるので、高さを影で表現。鼻翼(小鼻)もしっかり描く。

### 横



小鼻は線でなく、影にしてもOK

### リアルデッサン

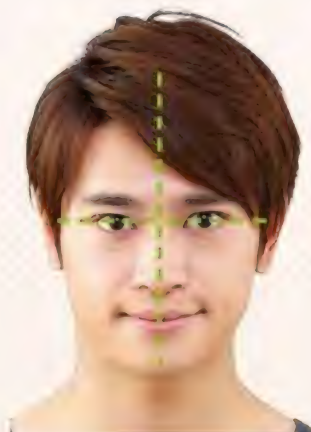


横から見たときは、鼻の高さをそのまま描く。人によっては、鼻すじに特徴が出る。鼻の穴の位置は、上唇のラインの中心あたり。

## POINT

### マンガデッサンでもパーツの配置はリアルと同じ

マンガ表現では、目や鼻、口の形などパーツの描き方をデフォルメする。ただし、形は変えても、位置が変わるわけではない。実はこれが意外と知られておらず、自由に配置してしまう人が多い。右の写真を見るとわかるように、位置を正確にとらえることでバランスのとれた顔を描くことができる。





# 鼻のマンガデッサン

人物のデフォルメ具合によって、しっかり描くか、思い切り省略するか決まる。リアルからデフォルメまでのバリエーションをチェック！

## 基本タイプ

鼻すじはしっかり描くが、小鼻と鼻の穴は小さく。

影を描くと立体的に見える。ややリアル向けのマンガに適している

鼻先は三角形に描き、鼻すじとつなげるイメージ

男性の場合、やや直線的に描くとよい

## リアル系

リアルな人間のバランス。鼻が劇画タッチになるので、目、口などもリアルに。

小鼻を強調させると男性らしい立派な鼻になる

マンガ表現



## ギャグのオチとしてリアル表現を織り交ぜる

ギャグ系のコマで頭身を小さくするなどのデフォルメはよく使われるが、逆もあり。あえてリアルに描き込むことで、そのキャラが安心してしまった様子などをうまく表現できる。常に使えるワザではないが、たまに入れると効果的。

## 1点タイプ

鼻先は鼻すじをイメージしながら描くことでバランスがとれる

かなりデフォルメしたパターン。鼻先のみを点で描く。鼻先なので、2点のときより上に描くのがコツ。

## 2点タイプ

鼻の穴を描くと1点タイプよりもややリアルタッチに

プリクラのように正面から光を当て、鼻すじを消すイメージ。鼻の穴だけを、ちょんちょんと控えめに描く。

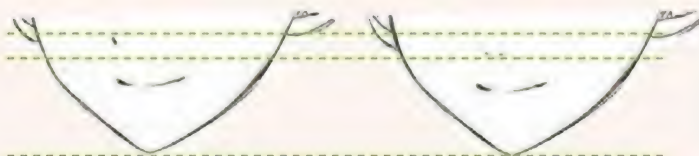
## POINT

### 鼻のどこを描くかは省略の仕方で異なる

鼻を省略して描くとき、1点タイプは鼻先を描いているので耳たぶより上のラインに。2点タイプのときは鼻の穴を描くため、耳より下のラインに描こう。

1点タイプ=鼻頭

2点タイプ=鼻の穴





# 口の描き方

口はキャラクターにセリフを言わせるだけでなく、感情を表現したり、個性をひきたたせることができるパーツです。基本の口の描き方を学びましょう。

## 口の構造を知ろう

まずは基本となるのが閉じた口。上唇と下唇の描き方がマンガデッサンではどのように省略されるかをチェックしよう。



唇の厚さは基本的に上下で均等!



リアル寄り

上唇と下唇のふくらみを表現するとリアル寄りに。あまりマンガデッサンでは使わない描き方。



上唇は省略して描かず、下唇のふくらみのみを描く。マンガデッサンではこのくらいが王道。



マンガデッサン寄り

上唇、下唇をともに省略。子どもや10代の女性キャラであればこれでも十分。

## 口の感情表現

口は感情によって、その形が変化しやすいパーツ。基本的に、感情が大きいほど口も大きくなる。口角の角度にも注目!

大喜び



ほほえみ



怒り



悔しい



無関心





# さまざまな角度から見る

口を横やななめから描くときには、唇のふくらみに注意しよう。マンガデッサンでは、ふくらみはおさえ気味に描くのがベター。

## 横から

リアル寄り



上唇と下唇両方を前に突き出るように描く。

マンガデッサン



唇のふくらみはおさえめに。まっすぐだとのっぺりした印象になってしまうので注意。

## POINT



✕ あごが外れて見えてしまう



## あごは真下には開かない

あごは扇状に開くため真下には開かない。真下に開かせたい場合はデフォルメを強調気味に描こう。

## アオリ



アオリから見た場合は、口は直線ではなくゆるやかに

上唇と下唇のふくらみを描く

## ななめ後ろ



ななめ後ろ側から見ているので、口は短めに描く

## フカン



上唇の線を長めに描くと立体感が出る



下唇の線は描いても、描かなくてもOK



## 感情が大きいときは上下の歯を見せる

キャラの感情が激しく、口を大きく開けたりする場合には、歯をしっかり描くことが重要。基本的には上側の歯を見せることが多く、下側の歯だけを見せることは少ない。



上から見ているので、口の形に沿って下の歯も描く



歯ぎしりしている場合は、ギザギザに描いて、感情を表現する

口は上側より下側が大きくなるように描く



# 耳の描き方

いざ耳を描こうとすると、意外に描けないという人も多いでしょう。実は耳の構造はとても複雑なんです。まずは、耳を描くときにおさえるべきポイントを整理しましょう。

## 耳の構造を知ろう

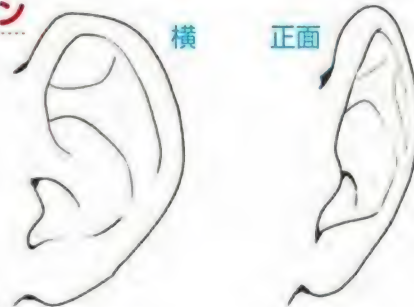
正面から耳を描こうとして、実は横向きの耳を描いてしまう人が少なくない。正面と横から見た耳のちがいをしっかり意識しよう。

### リアル寄り



耳を構成するおもなパーツには、耳輪、耳たぶ、耳珠、対輪などがある。自分の耳を触りながら、それぞれの部位を確認してみよう。

### マンガデッサン



マンガデッサンではリアル寄りに比べて、影を描かずシンプルに線のみで描こう。

## プロセスで確認

目や髪とちがい、基本的にどんなキャラでも同じ耳を描いてOK。そういう意味ではまずひとつの耳の描き方を覚えることが大事だ。

### 1 りんかくを描く



まずは耳の一番外側のりんかくを描く。だいたい4ステップに分けて考えると描きやすい。

### 2 穴の位置を決める



上下の耳のつけ根の半分から少し下付近に耳の穴を描く。

### 3 耳輪を描く



耳輪は厚みを意識して、りんかくに沿うようにして描く。

### 4 中央付近を描く



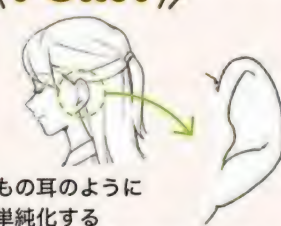
耳穴の下部分から上のつけ根に向けて、ぐるっと線を入れる。

### 5 線を足す



3で描いた耳輪の上部分から、中央付近に線をのばす。

### POINT



子どもの耳のように線を単純化する

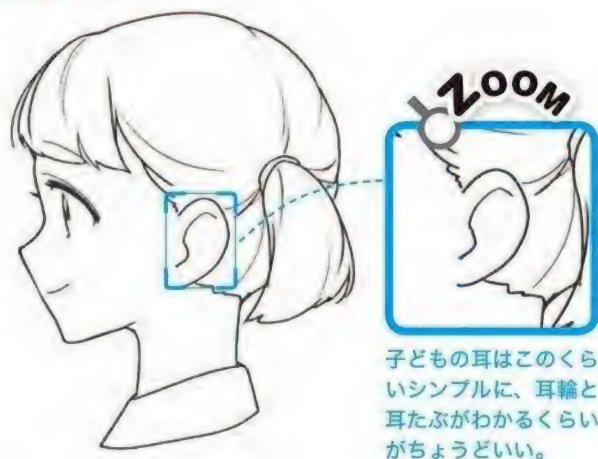
### 小さいイラストでの耳

小さいイラストでは耳を細かく描くのは難しいので、りんかくを描いて、耳の中はざっくり描けばOK。

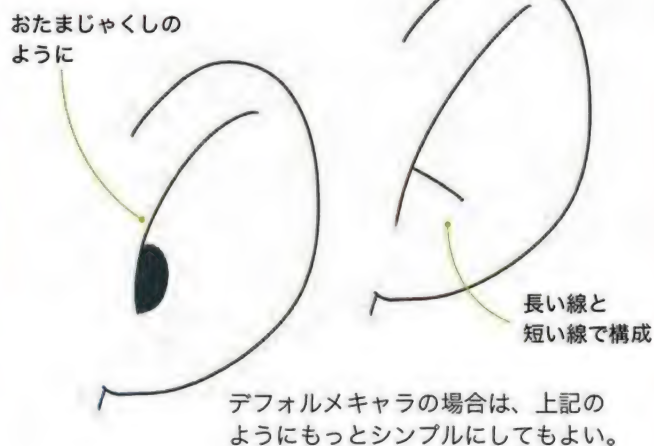


## 子どもの耳の描き方

### 子どもの耳



### デフォルメパターン



## さまざまな角度から見る

耳は角度が変わると形が大きく変わってしまう。注目すべきは耳輪と耳たぶ。これらの厚み、肉感を表現できるようにしよう。

### 横から①



### 横から②



### 上から①



### 上から②



### 下から①



### 下から②



マンガ表現



## エルフキャラの耳の描き方

エルフやケモノなど、ファンタジー系のキャラクターは体や顔の作りが通常の人間と異なる。たとえば、エルフ耳を描くときは、人間の耳の「耳輪」のラインから三角形を作るイメージで尖らせるとよい。耳の内側は、尖らせた範囲分だけ、通常の耳の描写と同様に描き込む。



# りんかくの描き方

スタンダードな卵型、大人っぽい面長、かわいらしいまる型など、りんかくによっても顔のイメージは大きく異なります。キャラクターの個性に合わせて使い分けましょう。

## 代表的なりんかく3種

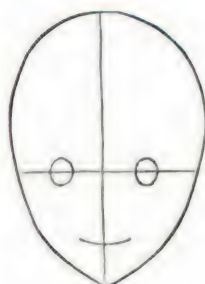
よく使われるりんかくは、卵型、面長、まる型の3種。顔の基本的な幅は同じにして、あごの長さで描き分けると、まとまりがよくなる。

女性



標準的なキャラの顔型。登場回数が増えるヒロインは、何度も見分、スタンダードな形に。

卵型



男性



男性も卵型が主人公である場合がほとんど。目、鼻、口などのパーツをバランスよく描き入れる。

面長



あご先を長くすると、大人っぽい女性に。目を切れ長に、まゆを平行に描くと落ち着いた雰囲気。



男性であご先を長く描くと、りりしい印象に。目をずっと切れ長にするとよりクール。

まる型



正円に近い形でアタリをとるとふっくらしたりんかくに。目を大きくすると優しい印象の女性に。



丸型だと男性も優しい印象を出せる。目の位置を下げると、幼児や赤ちゃんにも。



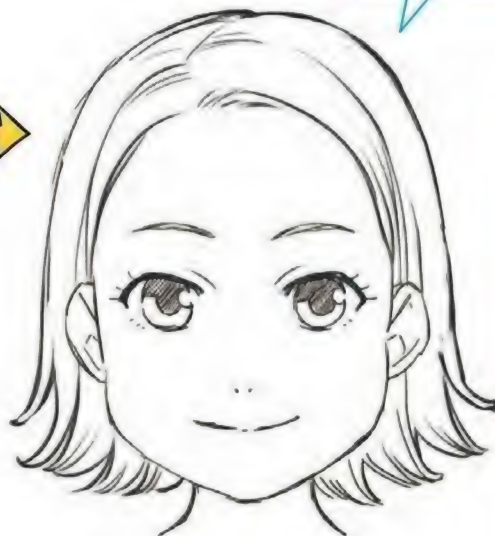
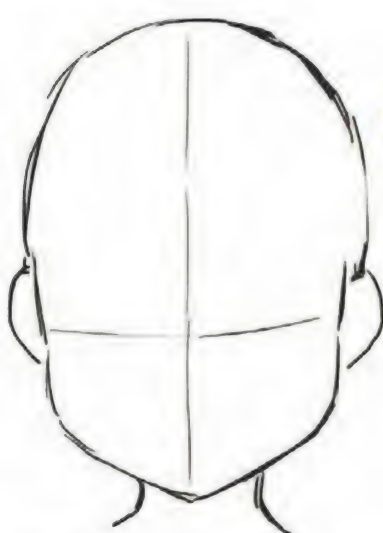
## さまざまなりんかく

りんかくには、ほかにもさまざまなパターンがある。主役というよりは、魅力的な脇役のバリエーションとして登場させるのがおすすめ。

### エラ張り型

元気で活発、健康そうなイメージになる。まゆや目尻をややつり上げ気味にすると、勝気な印象を出せる。

元気で快活!  
男勝りのしっかりキャラに



はじめは通常の卵型でアタリをとる。頭や耳の位置を決め、りんかくを描く段階になったらほほに少しふくらみをつける。

パーツを描き入れる。ほほがふくらんでいるが、太っているわけではないので、あごはシャープに尖らせる。

### アレンジ



### 子どもの場合は パニツを変えて幼く

エラ張り型を子どものキャラで使うときは、前髪をおろしたり目をまるく描いて幼い印象に。

守りたくなるような  
かわいい妹キャラ

### いちご型

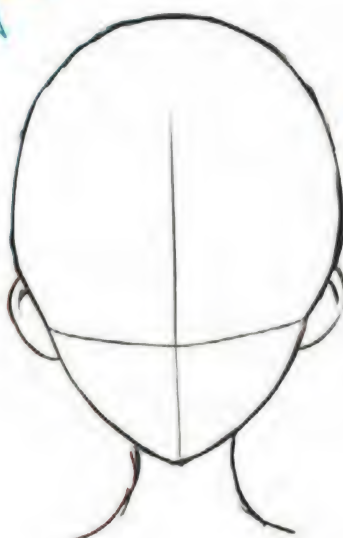
幼い子どものほか、学園のアイドルなどの美少女や不思議ちゃん系のキャラを描くときにおすすめ。骨格が小さいので鼻や口も小さめに。



ふくらませた  
ほほをデフォルメ



プンプンと怒ったときなどは、ほほの一部だけふくっとさせ、口のはしと合わせてふくらみを表現しよう。



卵型を描き、下寄りに十字のアタリを描き入れる。あごに向かって小さく細くりんかくを描く。

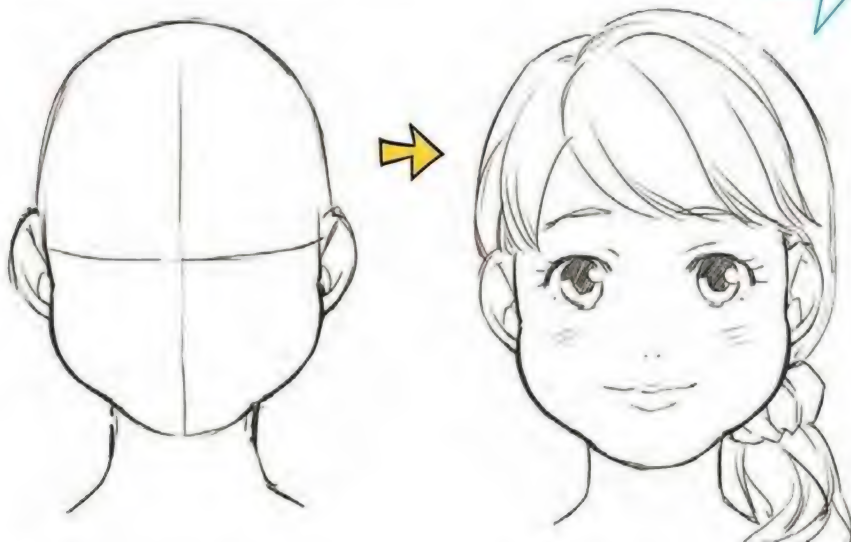
鼻、口などのパーツを小さめに描き入れると、ほっそりした小顔の女の子になる。体型もやせ型に描こう。



## 下ぶくれ型

ほほがふっくらとしているので、柔和な印象を出しやすい。唇をぼってりさせると、優しさと同時にセクシーな雰囲気も表現できる。

ふっくらと優しい印象のおだやかなお姉さんタイプ

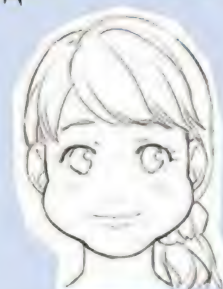


卵型を描いて十字を中心に入れる。耳の位置を決めたら、ほほのアウトラインを少しまるくふくらませる。

パーツを描き入れる。ほほが大きくふくらんでいるのにあごが尖っていると違和感があるので、あごもまるく。

**NG**

強調しすぎるとコブのようになる



ほほのラインをでっぱらせすぎてしまうとコブがついているように見えるので注意しよう。

## ぽっちゃり型

おだやかな性格で場をなごませるようないやし系のキャラクターを表現するのに最適なりんかく。耳も大きめなのでさらに顔のサイズが強調される。

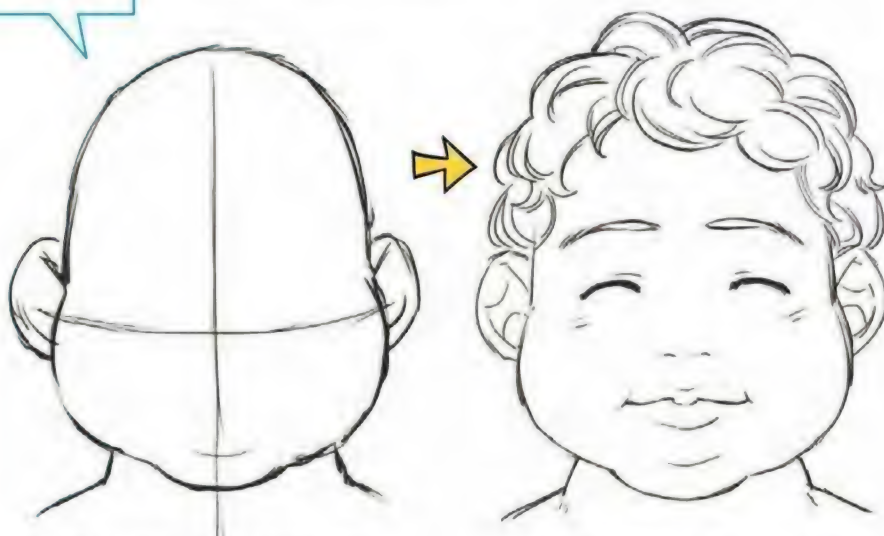
まるいフォルムでいやし系のキャラに

**アレンジ**



**髪の毛や目で大きく印象を変えてみよう**

目を大きく、まゆを太くするだけで、りりしい雰囲気にもなる。髪の毛でもがらりと印象を変えられるので試してみて。



卵型をベースに、中心よりやや下に十字のアタリを入れる。ほほを描くとき、頭のアタリより大きくふくらませて描くとよい。

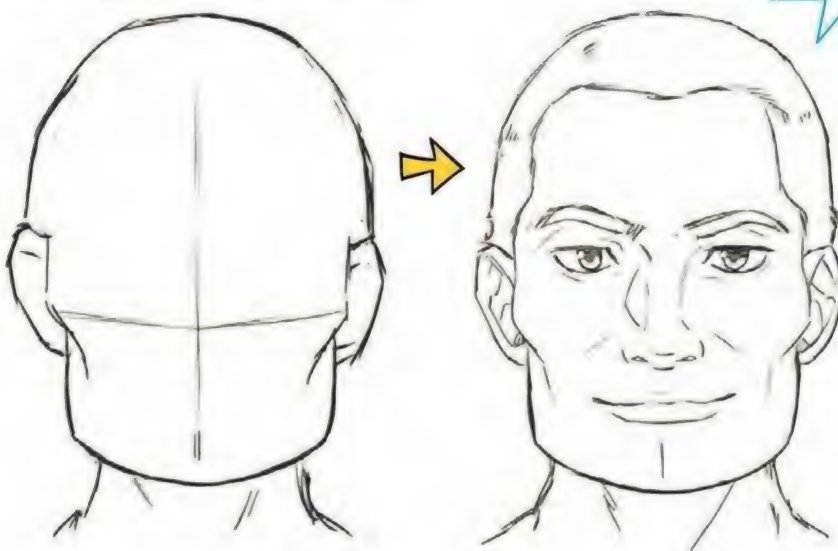
パーツを描き入れる。にっこりした細い目や下がったまゆ毛などにとすると、やさしそうな雰囲気に。



**ゴツゴツ型**

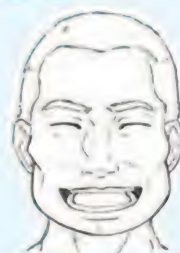
筋肉質な男性などゴツめの人物を描くときに使いたい顔型。はっきりとした目鼻立ちにすると、力強く迫力のある性格を表現できる。

四角いアタリの顔型は  
職人気質の頑固さが魅力!



アタリをとるときに、まるではなく角まるの四角にする。中心より下に十字を描き入れたら、パーツを描き込む。

顔のパーツを描き入れる。鼻や口の描き方もデフォルメするのではなく、リアル寄りにするのがおすすめ。

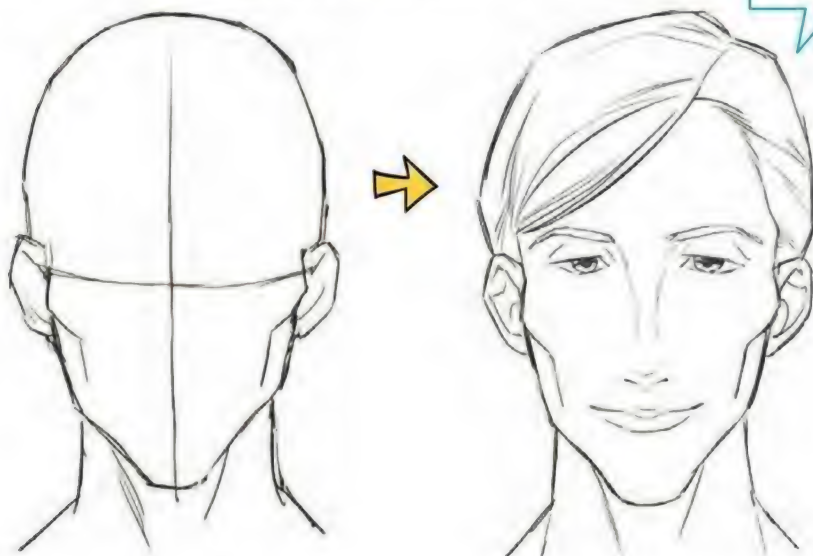
**アレンジ****大口を開けて笑うと  
豪快なイメージに**

笑うときは大きな口をあけて豪快に！ゴツゴツ系は怖い雰囲気になりがちだが、口と目を変えるとガラリと印象が変わる。

**げっそり型**

やせてほお骨が浮いた神経質なキャラにぴったりのりんかく。髪型も動きを出さずにまとめると、きっちりとした神経質な様子がきわ立つ。

神経質だけど  
どこか味のあるキャラに



面長のりんかくをとり、中央に十字を描き入れてアタリにする。ほお骨を出っばらせて、その下をこけさせる。

パーツを描き入れる。大きな目を描くとバランスが悪くなるので切れ長にして、ハンサムな紳士風に。

**アレンジ****げっそり型の顔を  
よりげっそりさせた表現**

げっそり型をさらにげっそりさせる場合は、りんかくはあまりいじらず、ほお骨の下に入れたほほの線をさらに強調させる。



# 髪の毛の描き方

髪の毛はキャラクターの雰囲気を表すのに重要なパーツです。まずは、基本的な生え方や毛の流れを押さえて、自然な髪の毛の描き方を覚えましょう。

## 流れを理解する

髪の毛は、分け目、つむじ、生えぎわの3か所から毛先に向かって流れていく。流れを意識しないと、不自然な髪型になるので注意。

分け目



分け目を中心に、髪の毛が左右に下がる。分け目は、ややジグザグにぼかした方が自然。

つむじ



頭頂部にあるつむじから、髪の毛がうずまきのように流れる。フカンで描く場合は、とくにつむじを意識して。

生えぎわ



おでこを出している人物を描くときは、ここが重要。おでこの形をとってから、後ろに流すように描く。

## 簡略化してもOK

細く毛流れを描いてもいいし、適度に省略してもOK。キャラクター性や顔のパーツのデフォルメ具合など、自分の絵柄に合わせて変化を。

リアル寄り



リアル寄りの方が大人しく＆清楚に見える

髪の毛の線を細かく描き込んだパターン。とはいえ、分け目、つむじなどの毛流れは省略している

省略タイプ



髪の毛をある程度の束で考え、中心の線を少なくするイメージ

毛先は束のようにまとめたものを基本とする



## プロセスで確認

髪の毛の描き方は、実はかなりシンプル。まずはつむじを決めて、ざっくり髪の毛の流れを描く。あとは細かい部分を描き込んでいけばいい。

## 1 つむじを決める



基本的につむじは中心線上に置くとよい

髪以外の部分は描き込んでおく。髪の毛の流れが生まれるつむじを決める。

## 2 髪の毛の流れを描く



髪の毛は頭から少し浮かせる

つむじを中心に全体的な髪の毛の流れを描く。

## 3 毛先まで描き込む



流れに沿って、毛先に向かってほど細くなるように描いていく。

## 4 全体を整える



毛先は太め、細めをバランスよく

毛先の細かい部分まで描き込み、全体を整えて完成。太めの毛先、細めの毛先を混ぜるとバランスがとれる。

## 毛先の描き方

毛先は、単に先細るように描けばいいというものではない。中間線の描き方や毛先が分かれる場合の描き方など、いろいろな技法がある。

## 1本の場合



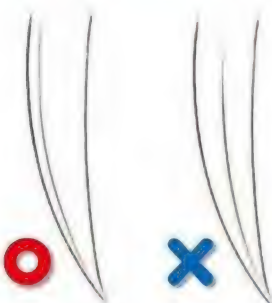
毛先はまるみを強調するため、束でなく線を残して描くと、髪の毛に表情が出やすい。線は長すぎると不自然。また、カッチリしすぎると髪の毛のニュアンスが出にくくなる。

## 毛先が分かれる場合



毛先が2本に分かれる場合は、同じ太さで分けるのではなく、どちらか一方を太く、一方を細く描くとバランスがとれる。

## 中間線の描き方



1本の毛先に中間線を描く場合、はしに寄せて描くとやわらかい印象になる。真ん中に描いてしまうと不自然に見えるので注意。



## 風でなびく髪の毛の描き方

風でなびく髪を描く際には、毛先が全体的に広がるように描くのではなく、1か所に集まるような髪の毛の流れをイメージして。



## いろいろな髪型

髪質や色、毛量、長さのほか、ヘアアレンジでも変化がつけられる。アレンジをしたときは、どこに髪の毛が集まるのかを意識して。

### 女性

#### ツインテール

結び目に向かうように描く



髪の毛を真ん中で2つに分け、それぞれを結んだ状態。結んだ位置から、髪の毛が下に流れる。

肩ぐらいからウェーブするように描く。太い束と細い束をランダムに

#### ボーイッシュ

やや外側に跳ねさせると元気なイメージになる



女の子のショートヘア。もみあげ部分を長くして前髪を短くすると、女性らしくなる。毛先はところどころつなげて、束感を出す。

#### ポニーテール

シュシュと髪の毛が混ざらないよう注意

後ろ毛はまっすぐ下ろすのではなく、曲線を基本にふんわり描く

イラストでは見えないが、後ろの結び目に向かって毛の流れを描く



#### アップスタイル

前側に落ちる髪の毛の先はくると内側に描くとかわいらしい



後ろでまとめた大人っぽいアップヘア。前髪を上げるときは、生えぎわの描き方に注目。おでこの形を決め、後ろに向かって流す。

### POINT



#### 結んでいる部分に毛を流す

アップスタイルやポニーテールなど髪を結んでいるときは、結び目部分に向かって毛の流れを描き込むとよい。



**三つ編み**

三つ編みは段々、小さくなるように描く。また、直線的にならないように注意



後れ毛を少し描くとよりかわいらしくなる

毛束を3つに分け、交互に編んだ髪型のこと。構造を理解して描こう。上のように頭に沿った部分も編んでいるときは、編み込みと呼ぶ。

**片寄せ三つ編み**

三つ編みのない方は、束がゆるんでたわんでいる

片方に寄せて、1つにまとめた三つ編み。2つに分けているときより、三つ編みを太く描くのがコツ。

**ウェーブヘア**

前髪は一旦、おでこから上に浮かせるよう描く



ふわふわした髪型を描くときは、ウェーブの出方に注目。トップにあたる部分は少しふくらむ程度に描き、中間地点で動きを出すとまとまる。

耳付近から大きくウェーブさせるように描く。毛先の流れはランダムに

**ロングヘア**

前髪はおでこに沿って、自然に下ろすように描く

毛先は内側に入るものと外側に跳ねるものをバランスよく



肩より下までのばしたヘアスタイル。肩にかかる部分の毛の流れを意識して描くこと。サイドの髪の毛を耳にかけている場合は、耳を出す。

サイドの毛は、分け目から左右に広がる

**ボブ**

中間地点はまっすぐに描き、毛先を少し内側に入れる



あご下3センチくらいの長さでそろえた髪型。毛先は内巻きに描く。前髪も自然と内側にカーブするように描くと、かわいらしいイメージに。

**動きに合わせて毛束が動く**

ボブやおかっぱヘアの人物が動いたときは、バラバラではなく、束になったまま全体をさらっと流れるように動かすこと。この束感がないと、髪の毛が乱れたような印象になってしまう。



## 男性

頭頂部は髪の毛を跳ねさせて少年っぽく

### ショート

毛先は女性に比べて、はっきり目に描く



### 髪の毛の動きで躍動感のあるシーンに!



正面に突然敵が現れる! ...など衝撃的なことが起きたときは、髪の毛の動きで表現するのもアリ。正面から風を受けたように髪の毛をふわっと動かしてみよう。実際に風が吹いていなくても、心の変化として表現して。

普通の男子向けショートカット。女子とちがい、もみあげの髪を減らして耳を出す。つむじを中心に、髪の毛を放射状に描いて。

### 七三分け

びっちりした七三分けなので、頭の形に沿うように描く

前髪は耳の後ろにかけるとスッキリする



### マッシュルームカット

耳の前に落ちる毛束は、くると前方向に描くとよい

ふんわりしたニュアンスで描くことでフェミニンな雰囲気になる



全体を同じ長さにそろえたショートヘア。つむじから放射状に描くのは同じ。途中でハネさせずに、毛束を残してまっすぐに描く。

### POINT



### まとまりのある髪型は毛先をいくつかのブロックに分ける

マッシュルームのようなまとまりのある髪型のときには、まとめすぎると重くなるので、毛先をいくつかのブロックに分けてとらえよう。



**外国人風パーマ**

外に跳ねたり、後ろに跳ねたり、ランダムに跳ねさせる

やや太めの束感を意識して描いて、ざっくり感を出す

ショートと同様に、つむじから放射状に描く。長さはやや長め&ウェビーに。髪の毛の動きに沿ってテカリを描くと、金髪風に見える。

**デコ出しパーマ**

髪の毛全体を束で立たせる

生え際は後ろに立たせるとよい

毛束をつくって、外にハネさせるとやんちゃなお兄さんに。前髪をつくらずにおでこを出した方が、ちょいワル感が演出できる。

**POINT****外国人パーマの金髪を描き入れる**

金髪の人を描きたいときは、ツヤが出るところ(ウェーブの部分など)に短い線を足してみよう。光の反射感が強調されて、金髪らしく見える。

**ロングヘア**

えり足は長めに描いて、外に跳ねさせると男性のロングヘアらしくなる

ところどころ、細めの毛束を描くと効果的

つむじから放射状に描くのを基本としながら、全体を長めに描く。えり足は、Yシャツのえりにつくくらいの位置で外側にハネさせよう。

**ロングヘアひとつ結び**

結び目に届かない毛束を途中に描き入れる

長い髪を無造作にまとめているヘアスタイル。束感があるおくれ毛をつくとボサボサではなく、あえてくずしているような印象に。

**ツープロック**

毛束は細かめに、チクチクするように描く

頭頂部から耳の上くらいを残し、下を刈り上げにした髪型。刈り上げ部分は省略して描く。残した髪を長めにする、描き分けやすい。

刈り上げ部分は斜線を入れるなど、肌部分とちがうことを表現する

トップを長めにし、刈り上げ部分にかぶせてもOK

基本的にボウズを描き、そこにトップの髪の毛を描き加えるイメージで

えり足の形はうなじの凹み部分を意識して決めよう



# 感情表現の描き方

人間は感情が働くと、それが表情として表れます。マンガでは、おもに目、口、まゆ毛の3つのパーツが変化し、豊かな感情を表現することができます。

## 感情の描き分け

代表的な感情は「喜び」「悲しみ」「怒り」など。感情の度合いや、どんな心境からその表情をしているかによって、描き方が変わってくる。

### 喜び

まゆ毛の位置が上に上がり、ゆるやかなアーチ型に描く。目尻側は下げる

口角を上げた状態で、大きく描く

まゆ尻は上げ、黒目の中の瞳は小さく描くことで怒りを表現

黒目は大きく見開いてハイライトを入れる

少しあおり気味なので、目尻は下げて描く

### 人を見下す喜び



白目に対して、黒目を小さく描くと見開いている感じに

歯ははっきり描くと感情の大きさを表現できる

### ムスツとした怒り

感情を我慢しているので、口は閉じて口角を下げるように描く

### 子どもの純粋な喜び

口はニンマリと描くと子どもっぽくなる

目は弧を描いてニコリと。やや太めに描くとよい

### 爆発寸前の怒り



歯は少し凸凹に描いて、食いしばった感じに

顔が怒りでゆがんでいるので、目の大きさは左右が異なるように描く

眉間に力が入っているのがわかるよう、複数の線を入れるとよい

口は大きく広がるように描く

### 怒り

目はつり上がるように描く。白目は大きく黒目は小さく描いて怒りを表現



**泣く**

まゆ頭はクイツと描き、そこから下げるように描く。まゆ尻をさらに下げる

**堪えきれない涙**

目は開いた状態で、目尻に涙を描いて我慢を表現

涙は目のはしに多めに溜めて、そこから流れるように描く

口は大きく広げて描くが、下がるイメージで描く

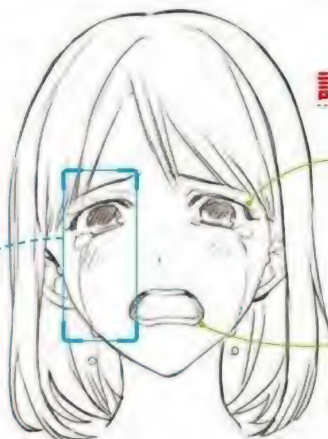
口は上側より下側を広く描くとネガティブさを表現できる

泣きながら話しているので、まゆ毛がぐっと下がる。大粒の涙が伝った跡を描こう

**訴えかけるような涙**

目は大きく描いて、訴えている感じを出す

口はゆるやかな曲線で描いて女性特有のか弱さを表す

**悲しみ****驚きと悲しみが混在**

「えっ…」という表情なので、口の下側が広がるように描く

悲しい表情なので、目は正面ではなくやや下を向くように描く



驚きのあまり瞳孔が収縮するので、黒目が小さくなる



目も口も含め、すべてのパーツが下がる。ほほからすべて落ち込むようなイメージ

**POINT****ベースからパーツを動かじて表情の変化を実感!**

キャラクターの感情表現を描き分けるときは、ベースとなる基本の表情から「顔のパーツ」を動かす。泣き顔の場合は、まゆ、目、口を全体的に下げ、怒り顔の場合はまゆや目を吊り上げるなど、顔のパーツを動かすと表情に変化がつけやすい。



ベースの表情

パーツを動かす





# 女性感情チャート

感情の度合いによる表情のちがいを、チャート式で解説。喜び、怒り、驚きなど感情が動くことで、どんな変化をするか見ていこう。



## 楽しさ・喜び

きゃー!!!



目はほとんど閉じる。勢いよく上がるように描く  
紅潮は複数のななめ線で

## 怒り・憎しみ

このやろー!



歯を見せると怒りを表現できる  
目とまゆ毛が一体化してつり上がる

## 悲しみ・涙

深い悲しみと涙



涙の幅が太ければ太いほど感情も大きい  
まぶたの上に短い線を加えると、げっそり感が出る

ぱあぁ…!



ほほを少し紅潮させる  
目は光沢を多く描いてうるみを表現

ムスッ



口はやや口角を下げ、嫌悪感を表現  
目は塗りつぶすと、うつろで無表情に

目に涙をためる



涙は目の下に溜める  
何かを伝えたいが、伝えきれない口元

やったー!



口角が上がったまま口があく  
目がにっこりと閉じる。まつ毛もしっかり描く

ちっ!



黒目を片側に寄せて描く  
直線的に描き、まゆ尻を少し下げる

げっそり



目頭周辺に線を描き、げっそり感を  
口は少しあけて、ため息を表現

にっこり



目はぱっちり開くように描く  
口は閉じたまま、口角を上げて描く

いぶかしむ



片方のまゆ毛が動く  
口はへんの字を描く

はぁ～～



ネガティブ感情なのでまゆは下がる  
口は小さく開き、ため息をつく感じ



## 不安・恐怖

やばい!



口はゆがんだように描けば恐怖感が出る  
眉間に力が入るのでまゆ頭が上がる

## 困惑・驚き

ガーン!



通常より髪の毛を跳ねさせる  
まゆは左右非対称に。片方は鋭角に描いてよい

## 眠い・ボーッとする

眠り



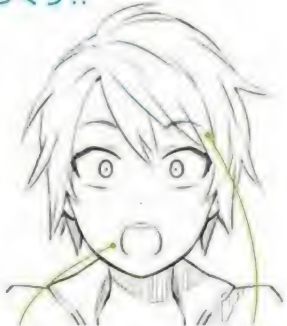
アーチ状に描いて眠りを表現  
口の位置は通常より下で小さく描く

心配



目の瞳孔が開き、瞳を小さく描く  
思わず口があいてしまったかのように、やや台形に描く

びっくり!!



口はまるい台形のように描いて、ぽっかり感を  
まゆ毛が上がるので、目との幅は広げる

もう寝ちゃいそう



上まぶたが下がるように描く  
口は少しゆがませてよだれを垂らす

オロオロ



焦っているの、視線がキョロキョロ動いている  
汗はU字で表現する

えっ?!



目を見開く  
口はぽっかりあけ、困惑を表現

あくび



目尻にちょっぴり涙を描く  
口はつぶれた正方形のように描く

あれれ?



目をうすくあげると、疑問の眼差しに  
困惑していることから、まゆがハの字になっている

はてな?



視線をそらすように描き、考えている表情を演出  
左右のまゆ毛を非対称にして感情を表す

ぼ〜



目は黒部分を多く描く  
口は小さく描いて無表情感を

大

中

小



# 男性の感情チャート

男性の場合も基本的な変化は同じだが、顔つきのちがいによって差が出る。ここにキャラの性格が加わると表情の幅が一気に広がっていく。



## 楽しさ・喜び

わーい!!!

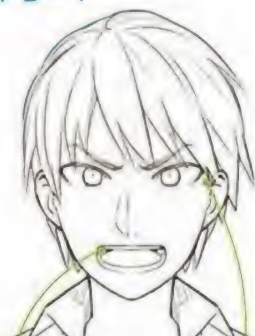


ほほに斜線を入れて、興奮を表現

口は横に大きく広く描く

## 怒り・憎しみ

このやろー!



歯を描くと迫力が出る

まゆ尻、目尻とも上に上がる

## 悲しみ・涙

深い悲しみと涙



眉間に力が入っている

感情が大きいので、口はゆがませる

ぱあぁ…!



目の縦幅を大きく描く

広角は少し上がるように描いて

ムスッ



口はかたく結んで、怒りを表現

眉間にシワを寄せるように描く

目に涙をためる



大粒の涙が、目の下にたまる

瞳はぼんやり描く

やったー!



口は半月状に大きめに描く

目はアーチ状に濃い目に描く

ちっ!



食いしばっているので、口の片方を閉じるように描く

瞳は片方にずらして描く

げっそり



伏せた目は、目尻がやや上がる

口から力がなくなり、自然と開く

にっこり



まゆはアーチ状に

口角を上げてにんまり

いぶかしむ



口は小さくへ字で、やや曲げる

ほほに汗を描いて、嫌悪を表現

はぁ～～



まぶたにもななめに線が入る

まゆがハの字に下がる



## 不安・恐怖

やばい!

縦線を入れて、  
恐怖感を出す口はガタガタに  
して不安を表現

## 困惑・驚き

ガーン!

瞳を小さく描いて、  
目の見開きを強調紅潮させて興奮度  
も表現

## 眠い・ぼーっとする

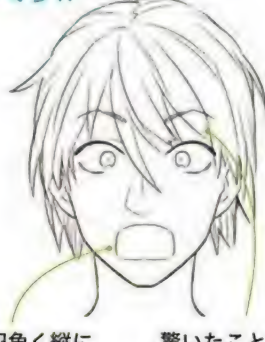
眠り

まゆ尻は  
少し下がる口は下にあける  
ように描く

## 心配

白目を大きく描いて、  
ギョッとさせるほほに  
汗を垂らす

## びっくり!!

口を四角く縦に  
あけると、ポカ  
ンとした表情に驚いたことで、ま  
ゆ毛と目の間の距  
離が大きくなる

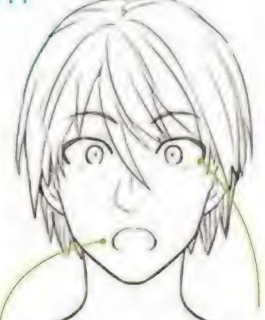
## もう寝ちゃいそう

目はうつらうつ  
ら。黒部分を少  
なく描くよだれは口のは  
しから垂れるよ  
うに描く

## オロオロ

口は一部をゆが  
ませてあわあわ  
感を出す目は泳いでいる。  
ななめ上を見る  
ように描く

## えっ?!

ポカーンとした口  
はまるく描く目は縦幅を大きく  
し、驚きを表現

## あくび

目の動きがちがう  
ので、まゆも左右  
非対称になる片目は閉じ、  
片目に涙を描く

## あれれ?

まゆ頭が上がり、  
疑問の表情に伏し目がちになり、  
まゆが下がる

## はてな?

まゆは左右非対称  
に描くと、軽い困  
惑感が出る口はへ字に  
曲がる

## ぼ〜

目が半開きに。クマ  
を描くとより眠そうまゆ毛は  
力なく下がる

大

中

小



# 年齢による顔の変化

人間は一般的に幼い方が顔がまるく、目が大きいです。大人になるにつれて、形がまる型から卵型へと変わります。変化をしっかりとらえて、描き分けられるようになりましょう。

## 顔のおもな変化

同じキャラが年齢によってどのように変化するかを見てみよう。各パーツやりんかくの変化に注目。

### 2～3歳

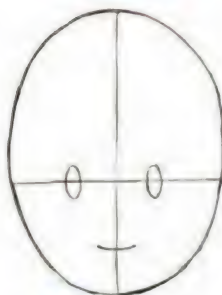


まる型で、アタリの横線の位置をまん中より下にとる。



- 顔はまるく、りんかくはふっくら。
- 目は縦に大きめに描く。
- ほほに紅潮線を入れる。

### 10歳前後

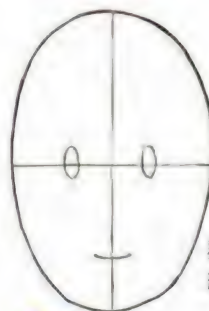


少し長めのまる型で、アタリの横線の位置はまん中よりやや下げる。



- りんかくは少しすっきりさせる。
- あごはややシャープに描く。
- 幼少期より目と口の間隔ははなす。

### 20歳前後



卵型で、アタリの横線は真ん中にとる。



- 目つきがキリッとシャープに。
- 多少エラが張るように描く。
- 顔全体が細長くなる。

## POINT

### 大人と子どもの顔は頭蓋骨からちがう!

子どもを描くときは顔をまるく、パーツを大きく描くのがセオリー。それは単に「かわいく見える」からではなく、頭蓋骨の形がちがうため。子どもの頭蓋骨は大人と比べて下顎骨が小さいが、成長するにつれて大きくなり、成人の頭蓋骨の形になる。頭蓋骨から意識することで、バランスのよい顔を描こう。

子ども



下顎骨が小さく、後頭部が張り出ている

大人



下顎骨が成長することで、成人の頭蓋骨に。全体が大きくなることで、相対的に目が小さくなる



## 老人キャラの特徴

年をとると入るシワは、年齢によって多く、深くなっていく。顔の肉が全体的に下がってくるとイメージすると、わかりやすい。

## 男性

50～60歳

おでこに2本ほど、ゆるやかにシワを描く

口の両はしが下がるので、ほうれい線を「く」の字に描く



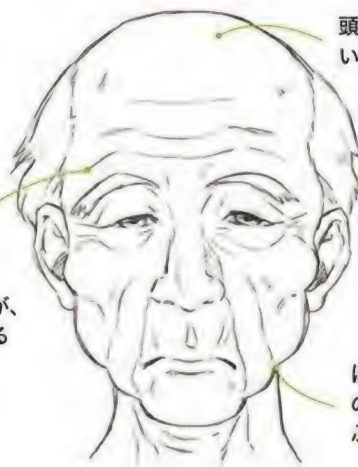
ほほの肉が下がるので、凸凹しつつふっくらと描く

おでこのシワが、さらに深くなる

70～90歳

頭髮も減り、ひたいの面積が増える

ほほの肉が下がるので、凸凹しつつふっくらと描く



## 女性

50～60歳

目尻のシワや目袋が表れ始めるが、目は比較的まだぱっちりさせる

ほうれい線を入れつつ、ほほのたるみはあまり出さない

50代になると首にもシワがで始めるため、横ジワを入れる



70～90歳

女性の場合もおでこのシワを2本ほど描き、髪もやや後退させる

涙袋の下にある「目袋」を強調し、加齢による目元の変化を表現

ほほのシワは男性ほどは描き込まず、肌のハリを少し残す



## POINT

## 体型や性格によっても老け方の表現が変わる!

シワの入りは、そのキャラクターの体型によってもちがう。やせている人の場合は、さらに肉が落ちるためほお骨が目立つ。逆に太っている人の場合はほお骨が目立つことはなく、全体的にふっくらとしたままほほがたるむ。

## やせている女性



ほうれい線もシャープに入れる

年とともにやせ、ほお骨が目立つ

## 太っている女性



まゆ、目は垂れ気味にし、目尻に少しシワを入れる

口の両端から下へ線を入れて、たるみを表現

ほほはふっくらとさせ、口の両端に曲線を入れる



## 女性の顔の成長

年齢によって変化する女性の顔を見ていこう。顔型やパーツの大きさだけでなく、髪型、顔つきなども変わっていくことがわかる。

### 0～1歳



まゆと目ははなれ  
気味に

口の下に線を入ると、  
あごもふっくらと見える

ほほはふっくらさせて、頭の幅より  
大きくなるように描く。目尻は  
下げ気味に描くとよい。

### 幼稚園



赤ちゃんのときより  
は、口が小さくなる

赤ちゃんに比べ顔を大きく描く。  
りんかくはややホームベース型に  
描くと小さな女の子に見える。

### 小学生



あごをしゅっと描きつ  
つも、ほほはまるく

顔の縦幅を少し長くする。それ  
により目と口の距離がはなれる。エ  
ラも少しすっきりさせる。

### 中学生

中学生なので前髪は長すぎず、  
まゆ毛にかかるくらいに描く



髪型は中学生のときより、ふんわり  
したイメージで描くとよい

あごを少しシャープに描く。ざっ  
くりしたショートヘアにすると中  
学生らしく見える。

### 高校生



中学生よりやや面長、目と口の距  
離が少しはなれるように描く。髪  
型はふんわりさせて大人っぽく。

### 20～30代



くちびるをふっくら  
させるには、口の下  
にラインを描く

ウェーブは耳下あたり  
からはじめると自然

顔の大きさやパーツは高校生とほ  
とんど同じに描く。髪型をウェ  
ーブさせるなど大人っぽくしよう。

### 40～50代



50代であればシ  
ワは少なめでOK

目尻のシワの入り方で、  
性格も変わって見える

まぶたが垂れるので、目は少し小  
さく。ほほの筋肉も下がるので、  
りんかくは少しふっくらさせる。

### 60～70代



全体的にシワの数が多くなる。目  
の周りには複数のシワを描こう。  
髪はすっきりさせる。

### 80～90代



髪の毛はボリューム  
が少なくなるので、  
全体をふわっと描く

まぶたがさらに下がり、目はかな  
り小さくなる。ほお骨が目立ち、  
あごの肉も少し下がる。



## 男性の顔の成長

男性の場合も基本は女性と同じ。女性と同様の成長に、キリッとした表情や頭髮の減り方など、男性らしい特徴をプラスしていく。

PART  
2

顔の描き方

年齢による顔の変化

### 0～1歳



あごも広いので、ふくらんでいる部分を多くする

男の子の赤ちゃんの場合は、まゆ毛を太く、平行に描いてりりしく。目もつり目気味にする。

### 幼稚園



あごのラインを少しふっくらさせて、赤ちゃんの面影を出す

女兒より目とまゆ毛の間隔はせまめに描く。短髪にすることで男の子っぽさを表現できる。

### 小学生



幼児期のようにまゆ尻は下げずに描く

あごのふくらみがとれて、シャープになってくる

顔が少し縦長に、目つきがキリッとしりりしくなる。髪の毛の線は太めに描くことで男の子っぽくなる。

### 中学生



エラからあごをシュッとさせる

このくらいの年齢から、1点で表現していた鼻を2点にするなど差をつける

鼻を2点タイプにすることで、成長を表現できる。左まゆ毛からの鼻すじを少し描くとよい。

### 高校生



首が太くなってくるのも特徴

顔全体が長く、エラからあごにかけてシャープになる。目は少し細めてキリッとさせる。

### 20～30代



首にななめに縦線を入れることで、のどぼとけを表現

目が細くなり、鋭さも加わる。おでこを出すと大人っぽい。首がしっかりと太くなり、筋張ってくる。

### 40～50代



髪は七三分けに描くと、おじさんらしくなる

りんかくをゴツゴツさせ、あごは四角気味に描く。口の両はしにはほうれい線を描く。

### 60～70代



りりしかった目が下がって、柔らかな感じに

ほうれい線のほか、目尻や目の下、眉間、おでこにもシワを描く。まぶたがやや下がる。

### 80～90代



目尻は下げる。自然に温和な表情になる

頭髮が抜けるのが最大の特徴。逆にまゆ毛は太く、下がり気味に描くとおじいさんらしくなる。



# キャラクター表現 [女性]

人物はそのキャラや性格により、表情や仕草にちがいが出ます。マンガに出てきそうなキャラクターの性格に合わせた、表情の描き方を覚えましょう。

## キャラと表情の変化

優等生、いじわるな子、不思議ちゃんなど、キャラクターによって特徴となる表情が異なる。そのキャラの性格をイメージしつつ描いて。

### ヒロイン系

目はやや伏し目気味にして、まゆ下はアーチ状に下げて描く

にっこり



口は小さめに描くと女性らしい

ほほは少し紅潮させる

ふんぷん



片方のほっぺをふくらませる

まゆ毛はななめ45度くらいに上げる。目はややつり目に描く

ほっぺが赤くなり、口角を上げてにっこり

うれしい

目は光沢を多めに描き、キラキラさせる



きょとん

口をすぼめて、きょとん感を出す(理解していないフリをしている様子)



人差し指を口元に当て、首をかしげて不思議ちゃんポーズ

ぼわんぼわん

目は閉じているが横線を重ねて、ぼわわ感を出す



首をかしげててへぺろ感アップ

てへぺろ



まゆ毛はやや下げ気味に

ウインク&舌出しで「ゴメン許して!」感を表現

### 不思議ちゃん



## 見透かし



クール系キャラの目は、  
ややつり目っぽく描く

## ウインク



男前ウインク。閉  
じた目は直線的に  
上がって見える

## ツンデレ



片側の口角をくっ  
と上げる

まゆ毛はぐい  
つと上向きに描く

まゆ毛は男性のよ  
うに、基本はまゆ  
尻を高くする

片目は伏せるように描き、  
顔は紅潮させる。本心で  
は嫌じゃない様子

## クール系

## ほほえみ

しっかり相手  
を見る目線にする



目の光は多め。目  
の下を少し紅潮さ  
せてもかわいい

大きな口をあける  
ときは、口元を手  
で隠す

## 高笑い



あごを少し上げると、  
上から目線感を出せる

## ツーン

まゆ毛はキリッと上げて、  
媚びない感じを出す



口は余裕のほほえ  
みを残しながら、  
きゅっと結ぶ

## お嬢様系

## 見下し



口は笑っているが、  
まゆ毛はキリッと強  
気に上がっている

## にんまり



口元を少し曲げて  
自信を表現

ちょっとあごを上げ気味に  
して、相手を見下す感じ

目を少し細めて、何  
かを企てるように

## イライラ

片方のまゆ頭にシワ



イライラの漫符を  
描くと効果的

歯に線を描いて、  
歯を食いしばって  
いる様子表現

## ライバル系



# キャラクター表現 [男性]

男性の場合も、その人がもつ性格や生き様により顔つきが異なります。魅力的なキャラクターと、それぞれの個性がつくる表情を描きましょう。

## キャラと表情の変化

みんなから好かれる主人公と、物語にアクセントをつけてくれるサブキャラクターたち。性格のちがいによる表情の変化を楽しんで。

### 主人公系

#### にっこり

目ははっきりと開き、相手を見つめるように真正面に描く



口角はしっかり上げる。歯を見せると男子っぽい

#### 決意

口はかたくぎゅっと結び、意志のかたさを表す

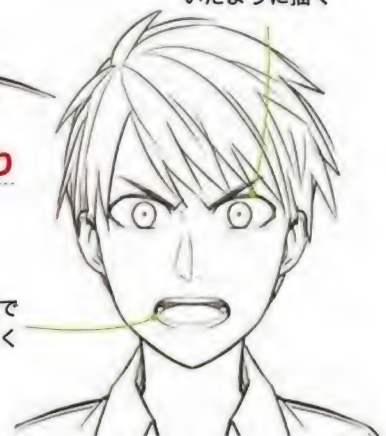


まゆがまっすぐ上に上がり、まゆ頭に線を入れる

怒りの目は、瞳を小さく瞳孔が見開いたように描く

#### 怒り

口は笑顔とは逆で台形のように描く



まゆはキリッと上がり気味に描くと主人公感が出る

### 仏頂面

まぶた上に線を描いて、いぶかしげに



口を結んで不機嫌そうに

#### くやしい

眉間に力を入れ、目を伏せると悔しさを表現できる



食いしばっている方の歯に線を入れると効果的

### 照れ笑い

照れているので、まゆ毛は下げ気味に



目はそらしているため奥側に描く

口元は口角を上げて、うれしさを隠しきれない

### スポーツマン系



## うっとり

まゆ毛の左右を非対称にすると、陶醉度合いが強くなる

## ナルシスト系



顔を上にかけ見上げるような眼差し

## 悩み



アーチ状に目を閉じる。まつ毛は長く描くとナルシスト感が出る

ポーズを大げさに。指も反らせると雰囲気が出る

## 見つめる



まゆ頭は太め、まゆ尻になるにつれ細く描いてキリッとさせる

下まぶたにもまつ毛を数本描く

## ほめられる

ほほを紅潮させて、隠しきれないうれしさを表現

## 理系



口はまるみを帯びた線で口角が上がるように描く

## ブツブツ



横に小さく開けてブツブツ感を出す

視線は下に。瞳は光を少なく描き、一点を見つめているように

## キリッ



キラッとした星の漫符を飛ばしてもOK

口はきゅっと結んで、冷静を装っている

## ふんわり

まゆは目からはなして上の方に描くと、柔和な印象に

## かわいい系



男性であっても顔はかしげるとかわいらしくなる

## 強気



汗と不安定な口で、気弱さを表現する

まゆ毛がやや上に上がり、まゆ頭にもシワが入る

## しくしく



泣くのを我慢しているので、口元はぎゅっと結ぶように描く





# 効果的なカゲの入れ方

存在感を  
出せるよ!



**講座①**では効果線による動きの出し方を学んだが  
**講座②**では  
キャラの存在感を  
アップさせる方法を  
教えよう

ヒントは君の  
すぐそばにおる  
すんぽう?

人や物の存在感を  
出すには  
カゲをつけると  
立体感が増すぞ

人や物にかかる「陰」と  
人や物が生み出す「影」の  
2種類があるのだ

**【陰(シェード)】**  
体の光の当たらない側や  
あごの下などに入る

**【影(シャドウ)】**  
人や物が作り出し、  
舞台にかかる

キャラにかかる陰は、  
例えばあごの下に  
斜線を入れると  
顔に立体感が出るぞ

りんかくから  
少し外し気味に  
入れるとグッドじゃ  
Vの字に入れると  
首が太く見えるので  
注意しよう!

リアルタッチの絵には  
髪陰、おでこや鼻の凹凸を  
意識した陰を入れると  
よりリアルな描写になるぞ

顔の凹凸の陰

髪の毛の陰

キャラの髪をカゲでなくすので  
白目は消さないように

「NG」

「OK」

舞台上にかかる影は  
場面の奥行きを意識して  
横向きに入れよう

ただし、逆光は  
光の向きに合わせて  
なめに入れると  
効果的だ

弱い光、室内のシーン→線で描いた影  
強い光、野外のシーン→スミベタのくっきりした影

例外として、  
水辺やガラスの上など  
「対象物が下に反射する」  
ときは影を下向きに  
入れるといいぞ!

## マンガで実践!

### 物の形に沿った カゲの入れ方

物体の形を意識した  
カゲの入れ方をマスター!

トーン→スミベタ→  
カケアミの順に  
難易度が上がるよ



#### 例①【球状のもの(ボールなど)】



トーンやスミベタはボールの陰と  
地面に落ちる影を丸やだ円で描く。  
カケアミはボールのまるみを意識  
しボールの陰の線をカーブさせる。

#### 例②【奥行きや高さがあるもの(カップなど)】



高さや奥行きのある物体は、いず  
れの手法も大胆に「物体の半分」に  
影を入れると奥行きが出る。物体  
の内側には影を入れない。



# PART 3

## 全身の描き方

顔が描けるようになったら、体をきちんと描くための練習をしましょう。そのためには、頭身バランスを理解することが大切。まっすぐ立っている状態を描くことができれば、いろいろな角度やポーズに挑戦を！





# 全身のパーツバランスを知る

人物の体をバランスよく描くためには、まず人間の体の構造を理解することが大切です。体のパーツがそれぞれどのようなバランスになっているのか、比較してみましょう。

## 全身イラストのコツ

顔に対して体の大きさはどれくらいなのか、腕や足はどこから生えているのか。意識してとらえることで、バランスのよい体が描ける。

7頭身でバランスをとってみよう!



### 肩

肩の位置は、2頭身めの上あたり。女性の場合、腰よりも肩幅をせまくするとより女性らしくなる

### 腕

手首は腰と同じくらいの位置にし、ひじは肩と手首の間に。二の腕、ひじ下は曲線で描く

### 股

自然な立ち姿では太ももは密着せず、少し間が空く

### ひざ

女性の場合、ひざはくっついた方が自然に見える

### 頭

頭のサイズをはじめに決めて、全身の頭身バランスをとる

### 鎖骨

肩を描いたあと、首の幅に合わせて鎖骨を描く

### ウエスト

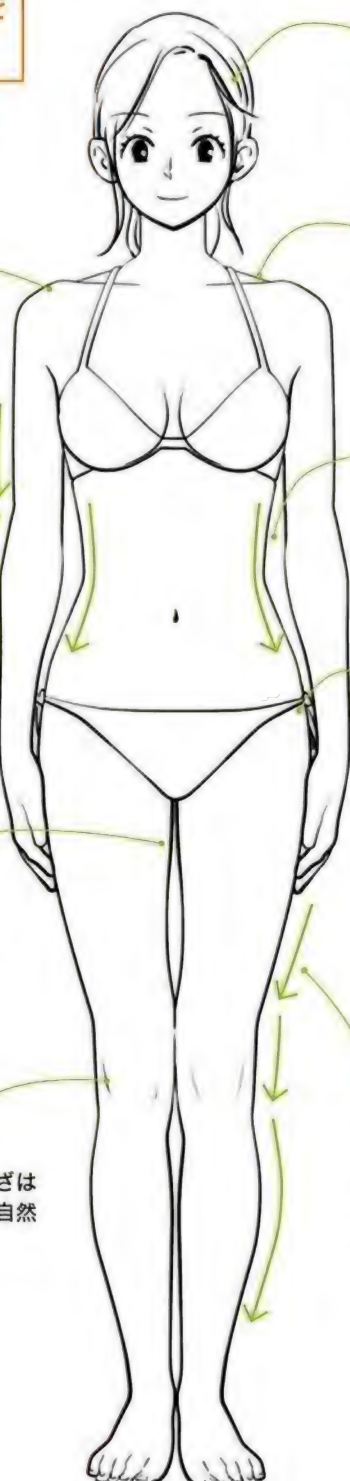
くびれのラインを意識しながら描く

### 腰

腰のふくらみの高い位置が、全身の中間くらいにくるように

### 脚

ひざは、腰と足先の中間くらいに位置する。太もも、ふくらはぎのラインをなめらかに描こう





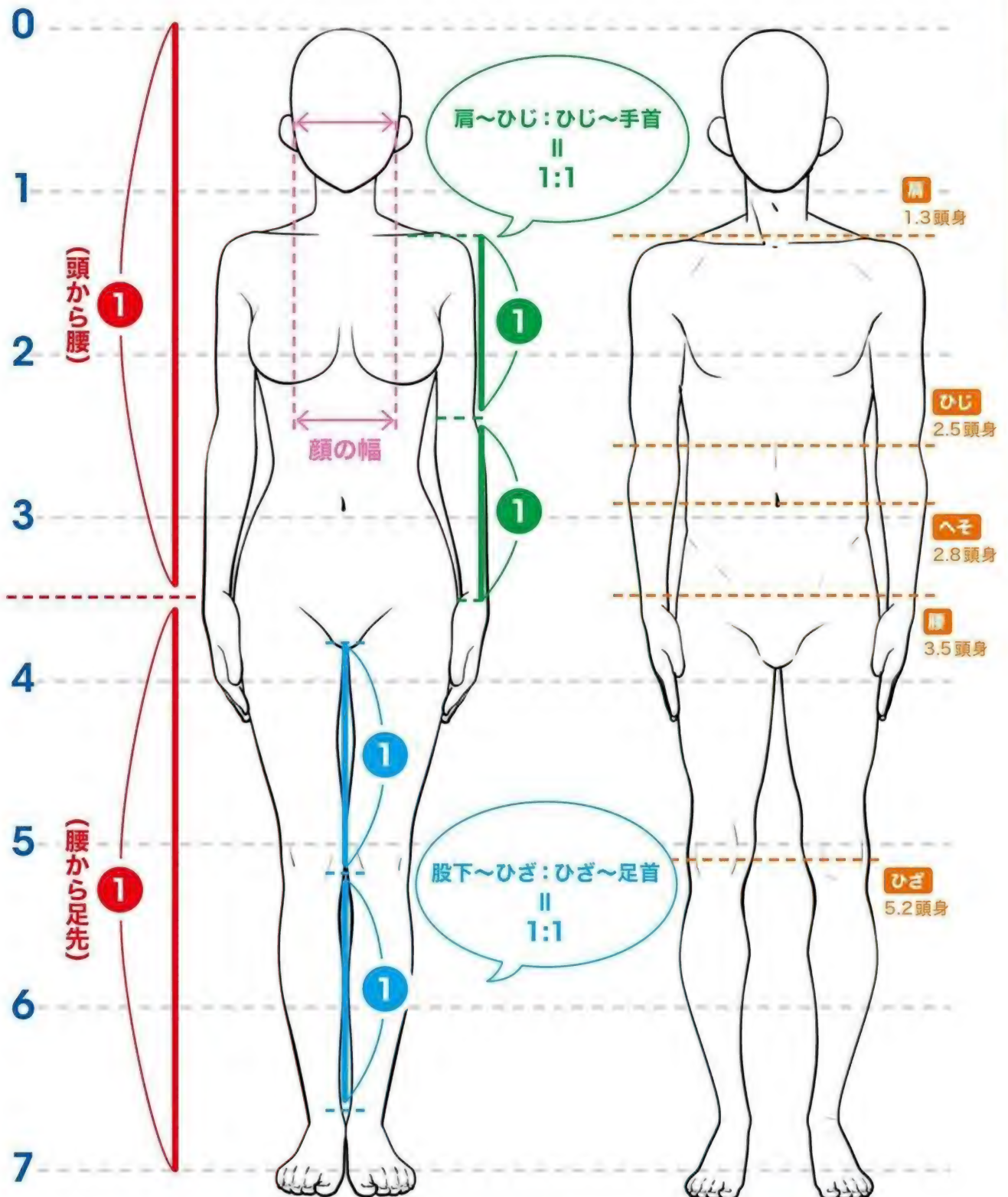
## バランスの目安

基本的な全身バランスは男女ともに同じ。マンガやイラストなどで並べる場合は、男性の身長を高くして8頭身にするなど調節する。

PART  
3

全身の描き方

全身のパーツバランスを知る



### 全身の比率

- 頭から腰までと、腰から足先までは1:1。
- 肩からひじまでと、ひじから手首までは1:1。
- 股下からひざまでと、ひざから足首までは1:1。

### パーツを描く位置

- 肩 1.3頭身
- ひじ 2.5頭身
- へそ 2.8頭身
- 腰 3.5頭身
- ひざ 5.2頭身



# 全身の描き方

男女の特徴を明確に描き分けて、キャラクターに落とし込んでみましょう。女性らしさ、男性らしさを強調することで、マンガデッサンらしさがアップします。

## 男女の描き分け

女性はバストやお尻などにまるみをもたせつつ、首や腕などを華奢<sup>きゃしゃ</sup>に描くこと。男性は全体を直線的に描くと、がっしりとしたイメージに！



### 首は細く

イラストでは、実際よりも首を細くすることで華奢な感じを強調して

### 実物より少し細く

ウエストも、実物よりしっかりくびれをつくろ。肩幅より細く描くときれい

### 筋肉表現はほぼ入れない

女性にももちろん筋肉はあるが、すじばった感じなどを描き込まない方が女性っぽくなる



まるみのある部分と細い部分のメリハリを意識して！

### 腰回りは曲線を意識する

腰はふっくらとまるみをもたせる。肩幅より大きくするとマンガキヤラしくなる



## POINT

### パースのついた デッサンをしよう!

実際は平行なアタリ線でも、ななめ、アオリ、フカンなどの角度のついた状態ではななめになる。このななめの線は「パースライン」と呼ばれ、遠近感を表現するのに役立つ。パースラインはアイレベル(目線の高さ)の延長線上にある消失点に集まる。

消失点

角度のついたデッサンでは、まずアイレベルがどこにあるかを意識するとわかりやすい!

アイレベル(目線の高さ)

PART  
3

全身の描き方

全身の描き方



#### 首は太く

首は実物と同じように太く描く。ななめに線を入れ、のど仏も表現

#### くびれさせず 引き締める

ウエストは、くびれさせずに引き締めるよう描く。腹筋などを描き入れるのもあり

#### 骨格、筋肉を 意識して描く

太もも、ふくらはぎ、すねなどに筋肉の節などを加える



腰のくびれなどは控えて、全体を直線的に描こう!

#### 肩幅を 広くする

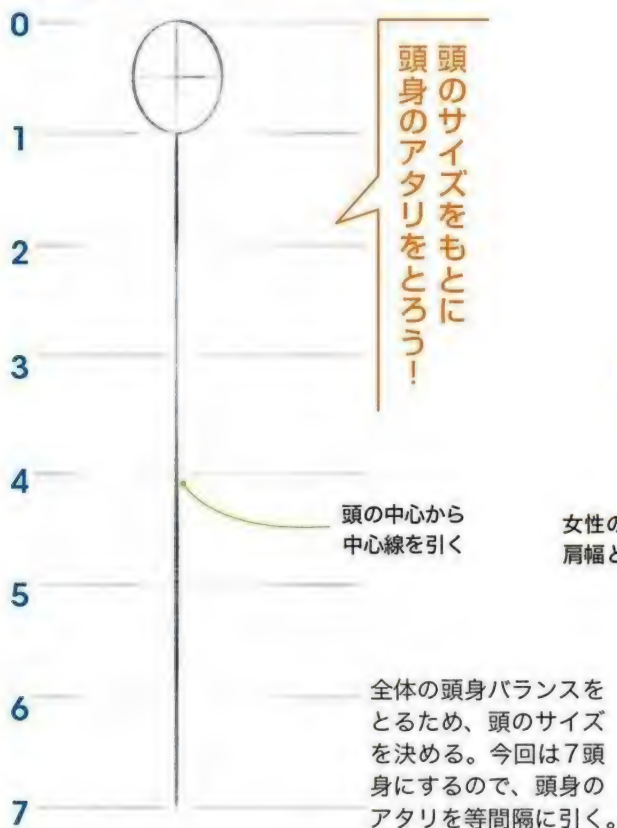
肩幅を腰より大きくとると、より男性らしく見える



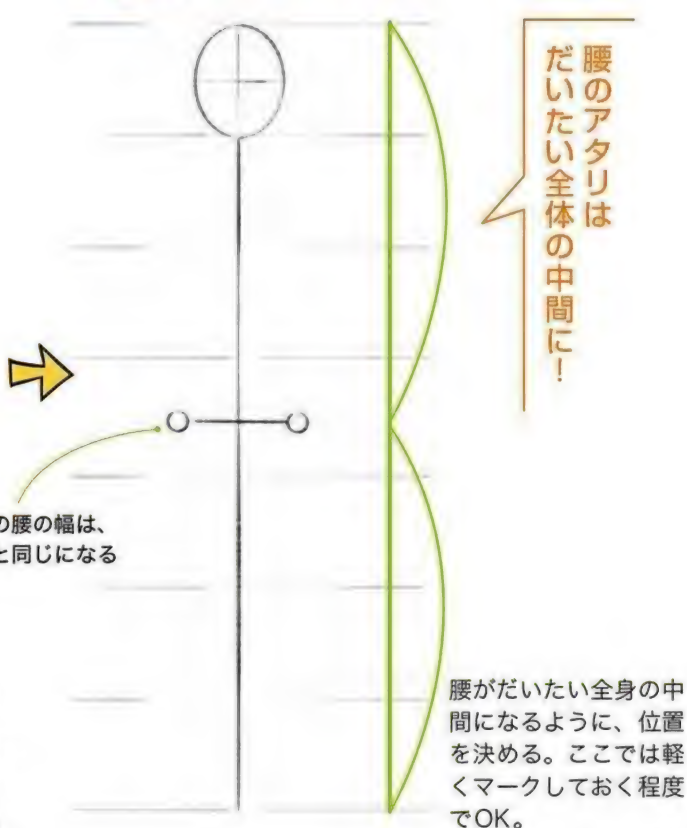
## プロセスで確認(女性全身)

女性の正面向きの体をプロセスで追って描いていこう。アタリを使って描くことで、どんなシーンでもバランスが狂わずに描ける。

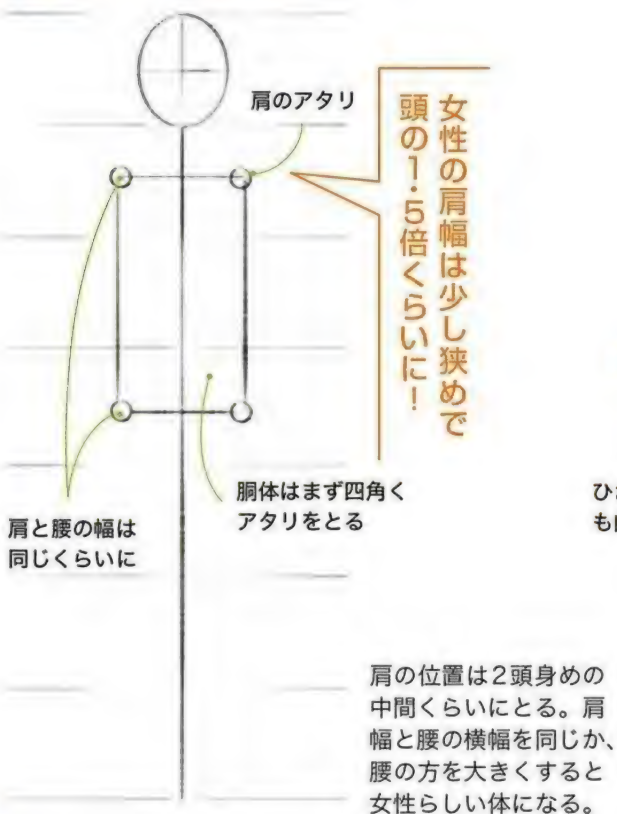
### 1 頭のサイズと頭身を決める



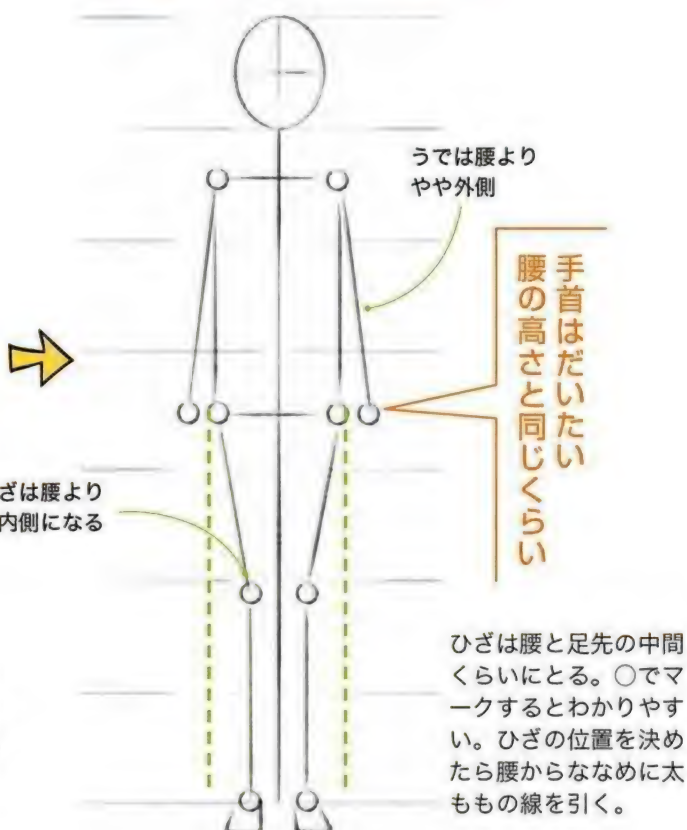
### 2 腰の位置を決める



### 3 肩の位置と幅を決める

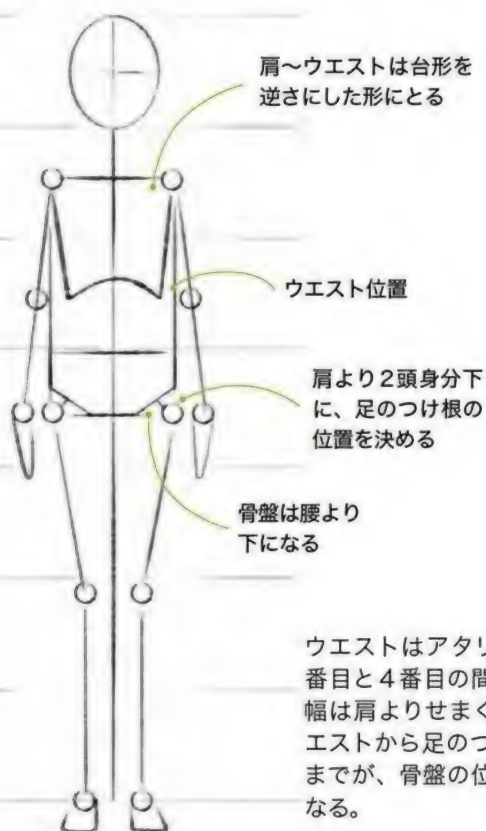


### 4 手首とひざの位置を決める

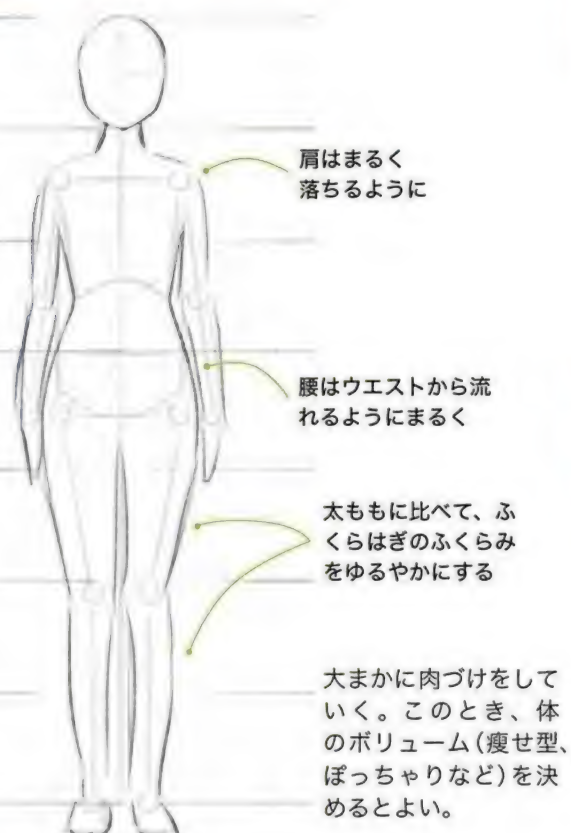




## 5 ウエストと骨盤の位置を決める



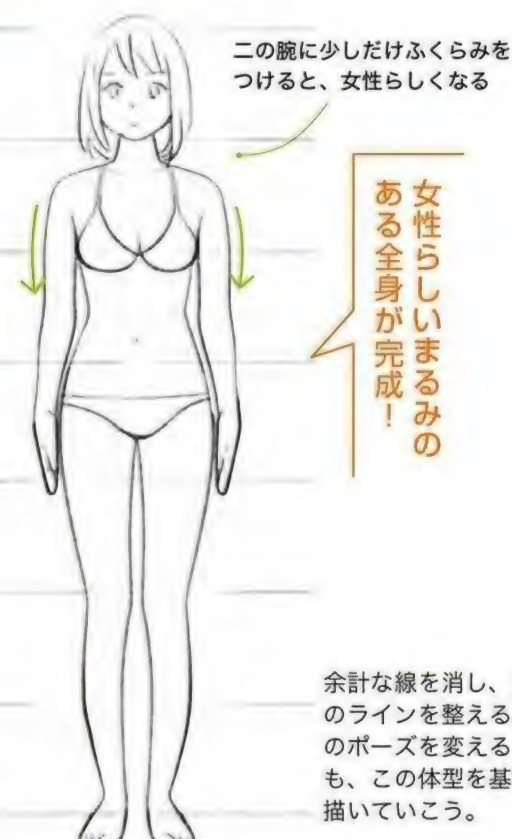
## 6 だまかに肉づけをする



## 7 パーツの形を決める



## 8 ラインを整える

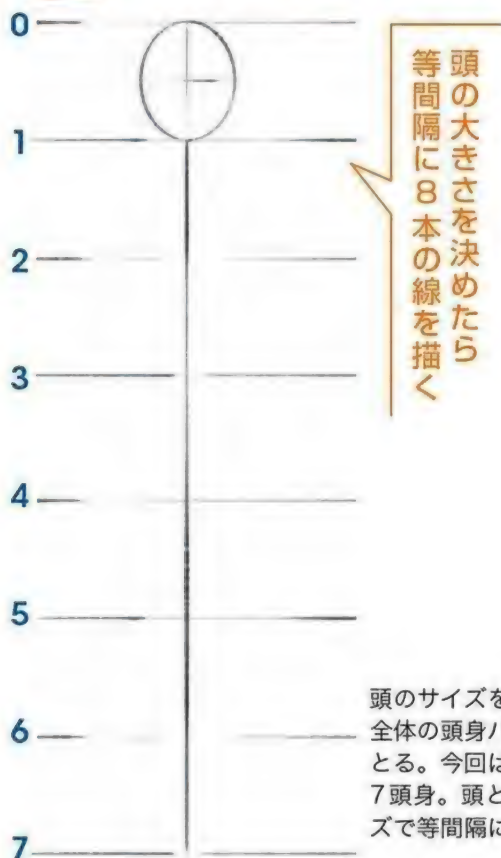




# プロセスで確認(男性全身)

男性の全身を描くプロセスも、基本的に女性と同じ。肩幅や腰幅、筋肉のつけ方などで、男性らしいシルエットに整えていこう。

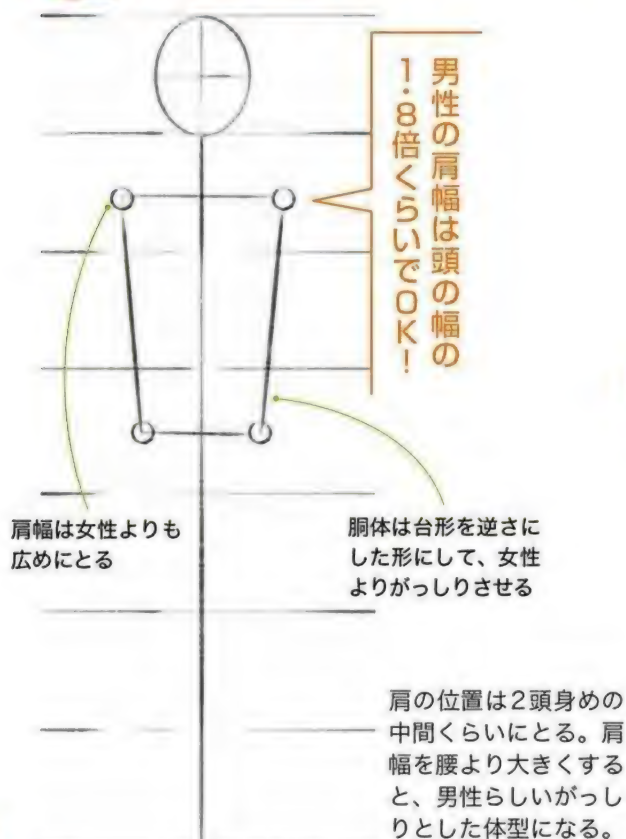
## 1 頭のサイズと頭身を決める



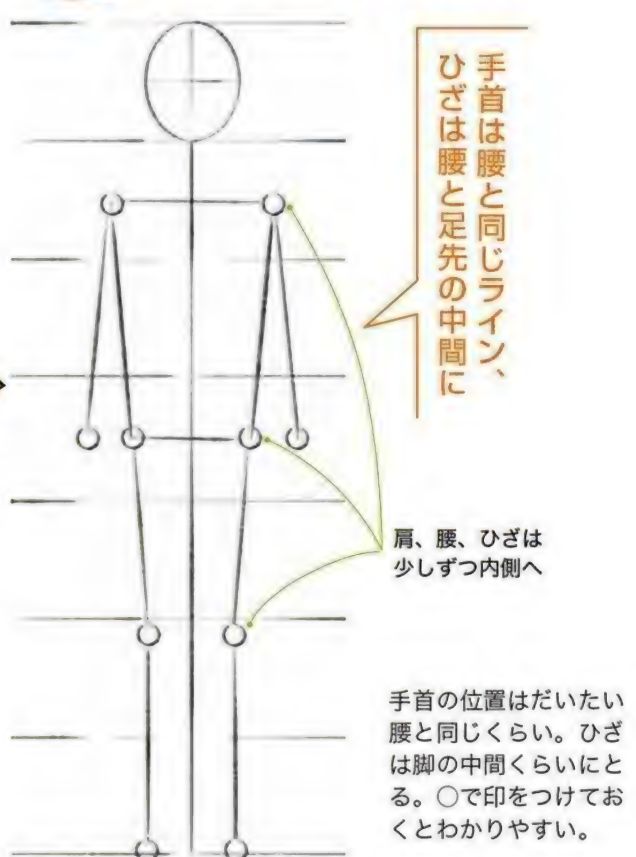
## 2 腰の位置を決める



## 3 肩の位置と幅を決める



## 4 手首とひざの位置を決める

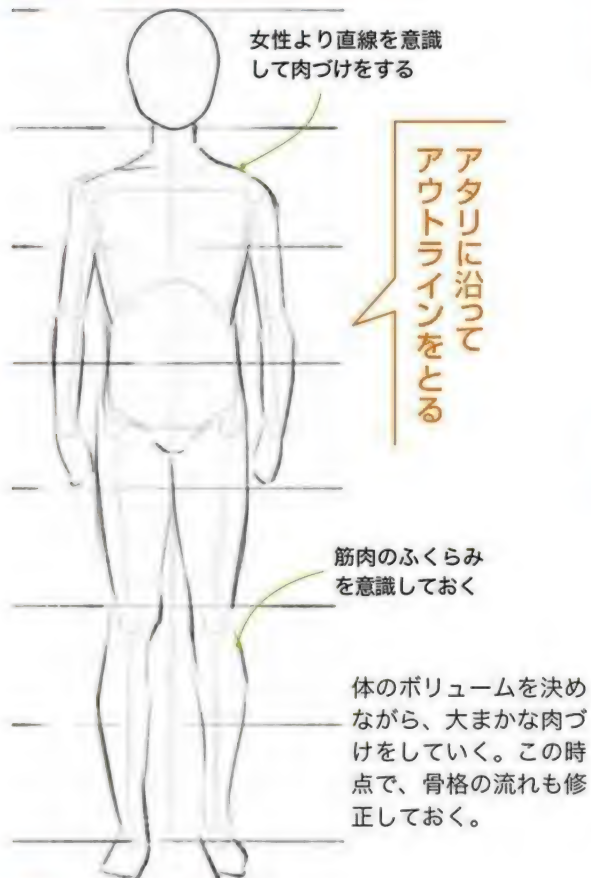




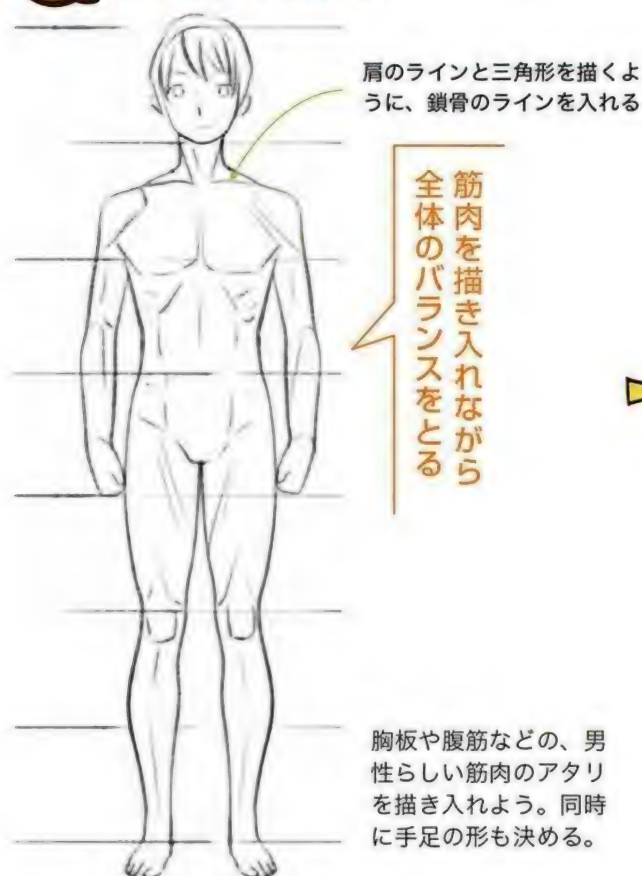
## 5 ひじ、胸、骨盤の位置を決める



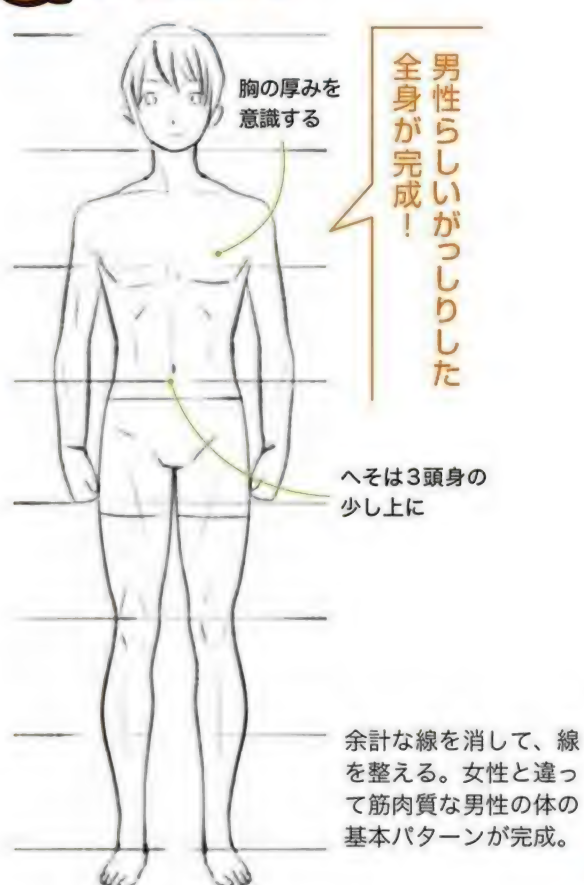
## 6 大まかな肉づけをする



## 7 筋肉のアタリをとる



## 8 ラインを整える





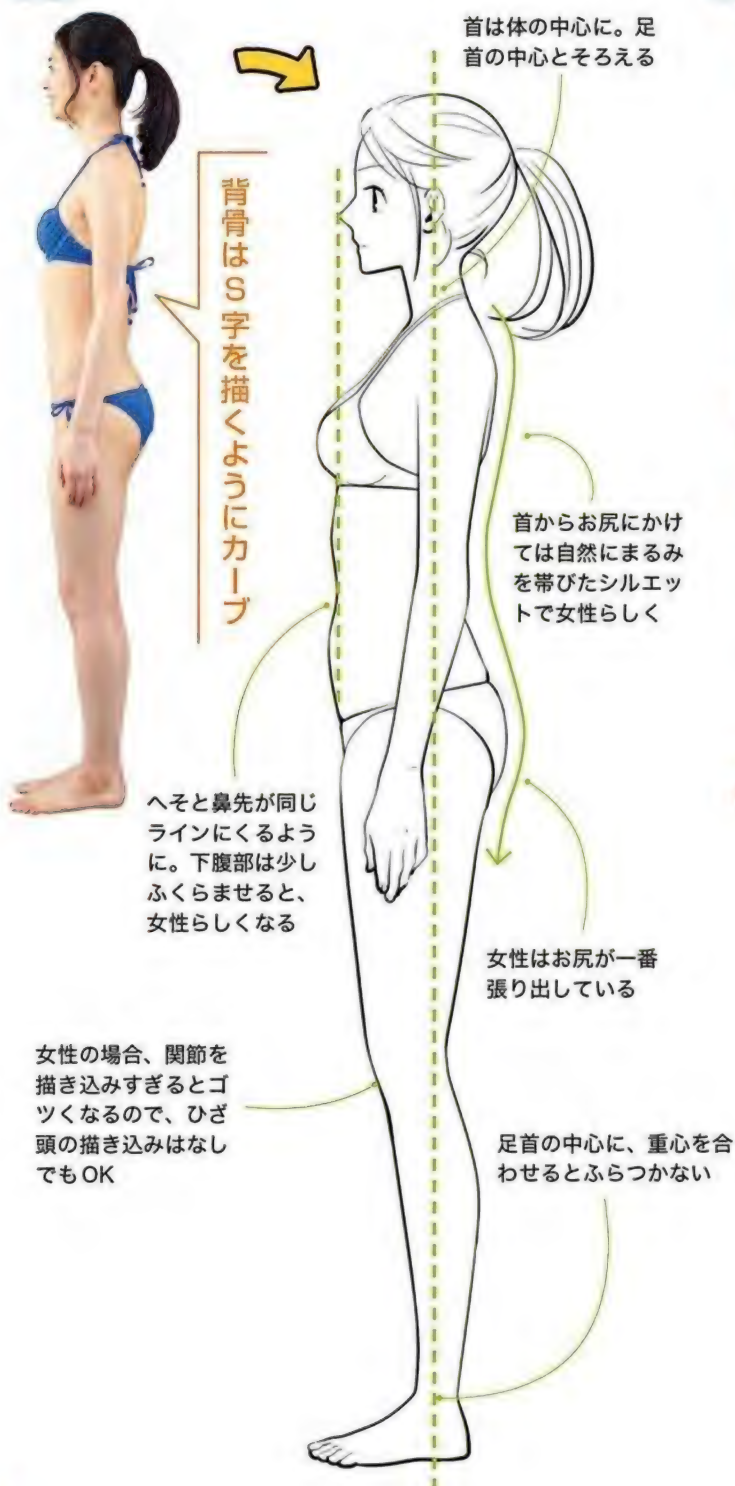
# 横から全身を描く

横から見たときの、人間の体の特徴を見てみましょう。頭を置く位置やS字にカーブした背骨の形などを正確にとらえることが、バランスのよい全身像を描く秘訣です。

## 横から見た特徴

正面のときと同様に、頭を基本に頭身バランスをとろう。骨格を理解して描かないと、違和感を感じさせる体型になってしまうので注意。

### 女性



### 男性





## プロセスで確認

横から見た体の描き方をプロセスで追ってみよう。男性も女性もプロセス自体は同じだが、バストに特徴のある女性で解説していく。

PART  
3

全身の描き方

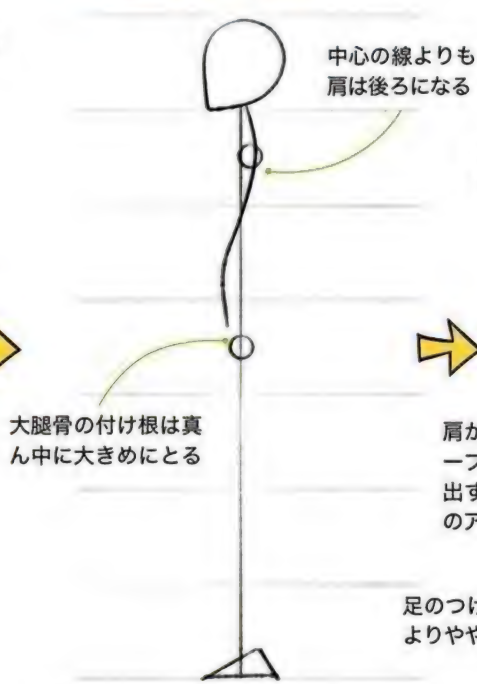
横から全身を描く

### 1 頭のサイズと頭身を決める



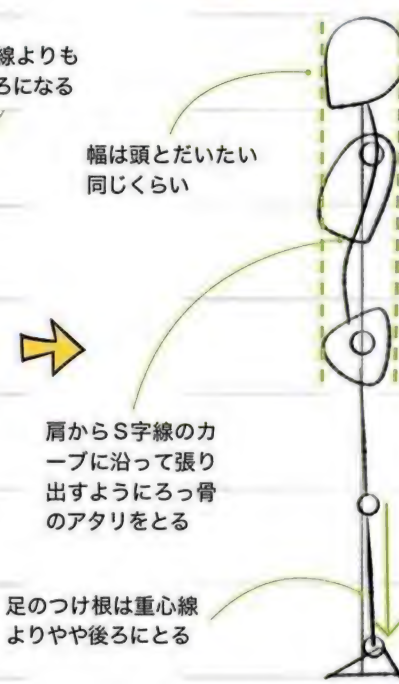
頭のサイズを決めて、全体の頭身バランスを決める。7頭身にするときは、頭と同じ幅のアタリを等間隔に8本引く。

### 2 肩と腰のアタリをとる



肩は2頭身めの中間、腰は全身の中間くらいに決める。背骨のラインは首から腰にかけてS字にカーブさせる。

### 3 胸、骨盤、ひざのアタリをとる



胸と骨盤のアタリをとる。幅は頭とだいたい同じくらい。ひざの位置は脚の真ん中。足首の位置は中心線の上にとる。

### 4 大まかな肉づけをする



とったアタリを基本に、大まかに肉づけする。このとき、スレンダー、グラマー、ぽっちゃりなど体型を決める。

### 5 全身のアタリをとる



肩口から自然に下へのびるように、腕を描き入れる。ヒップラインを大きくとることで、女性らしい体型になる。

### 6 ラインを整える



余分な線を消して、全体のラインを整える。首の中心と足首を中心線上に描くことで、傾きがなく、バランスのよい全身に。

横から見たメリハリのある女性の全身が完成！



# ななめから全身を描く

全身をななめから見た構図では、パース感覚が重要。ななめに入れたアタリ線に合わせて、手前は大きく&広く、奥は小さく&せまくなるように描いていきます。

## ななめから見た特徴

ななめから見ると、パースがついて手前が大きく、奥が小さく見える。奥行きを意識しながら描いていこう。

### 女性

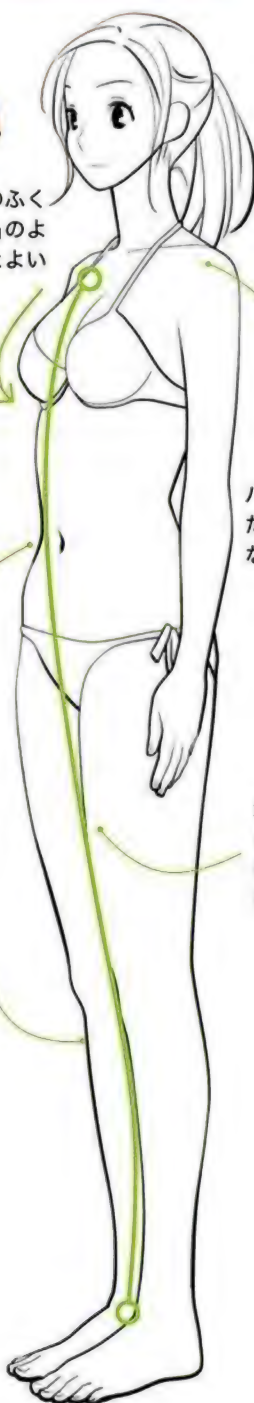
パースがついて  
奥から手前に大きくなる



奥側の胸のふくらみは「し」のように描くとよい

ウエストは実際の写真より、キュッと少し細くする

手前の脚が、奥の脚に重なる



パースに合わせて、肩の高さがななめになる

全体はS字カーブでとらえよう。上半身は前に出て、下半身は後ろにでっけるイメージ

### 男性

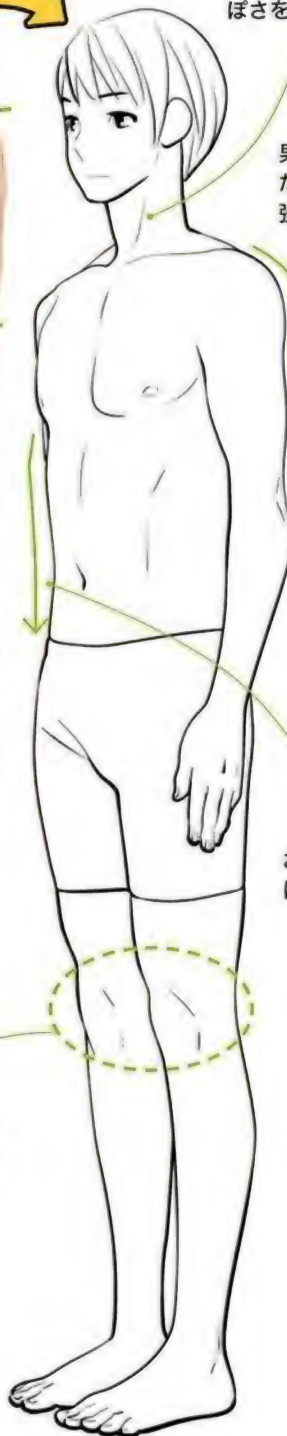
首にひとすじの線を入れると男性っぽさを表現できる

男性は筋肉があるため、肩が外側に張り出す

男性らしい筋肉のふくらみがパースがつくことで強調される

お腹のラインはほぼまっすぐ

女性に比べてひざ周りがゴツゴツするように描く





## プロセスで確認

ななめから見たときの全身の描き方を男性で解説。これまでのような平行線のアタリではなく、パースをかけたアタリを使って描こう。

PART  
3

全身の描き方

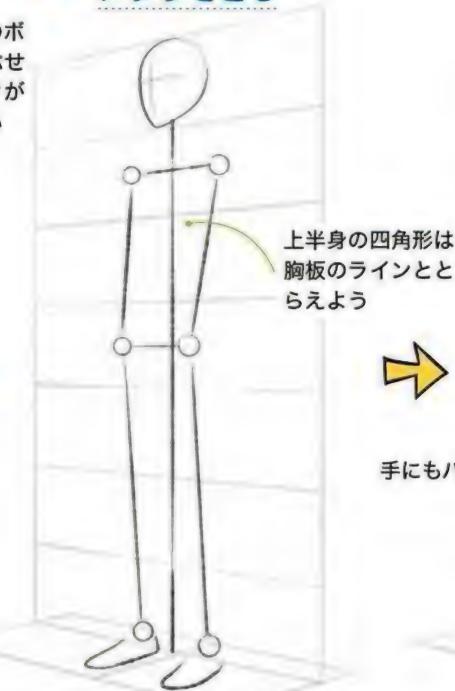
ななめから全身を描く

### 1 頭のサイズと頭身を決める



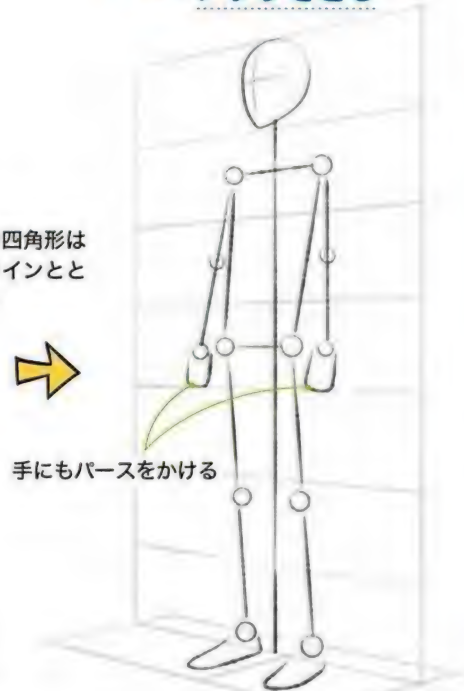
頭のサイズを決め、ななめでは立体がわかりやすいよう、パースをかけたアタリ線を描く。足底の位置もとる。

### 2 肩と腰のアタリをとる



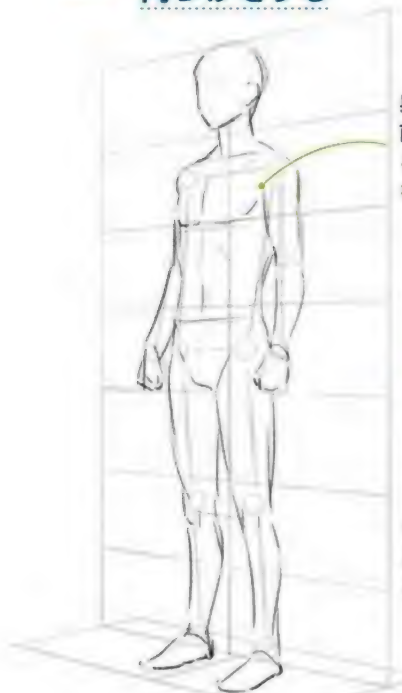
肩は2頭身めの中間、腰は全身の中間くらいにアタリをとる。左右のアタリの高さは、パースに合わせて角度をつける。

### 3 胸と手足のアタリをとる



手首の位置は腰と高さを合わせる。ひじは腕の中間、ひざは脚の中間くらい。胸下はひじの高さにくる。

### 4 大まかな肉づけをする



全体に肉づけをしていく。男性の場合は、アバラの前後の厚みに気をつけること。ひじやひざの高さはパースに合わせる。

### 5 筋肉のアタリをとる



全身の筋肉のアタリを描き入れる。胸筋、腹筋の左右の高さは、肩、腰、ひざなどと同様にパースに合わせて描こう。

### 6 ラインを整える



余分な線を消して、全体のラインを整える。筋肉のアタリのアウトラインに沿った、バランスのよい体つきになる。



# 後ろから全身を描く

うなじ、肩甲骨、お尻、ひざ裏など、背面特有のパーツの描き方をマスターしましょう。顔が見えない分、パーツの特徴をしっかりとらえて描くことが大切です。

## 後ろから見た特徴

肩甲骨とお尻のまるみをどう表現するかがポイント。全体のフォルム(=シルエット)は、実は正面向きと変わらない。

### 女性



### 男性



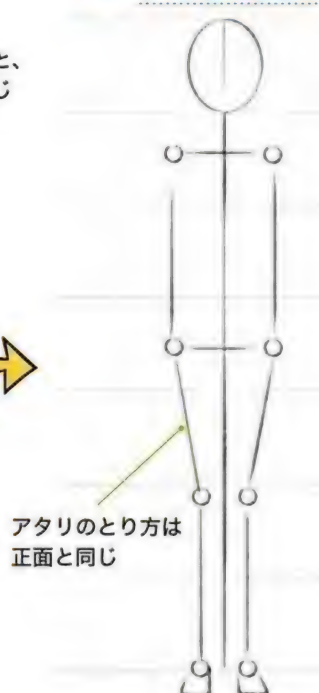


## 1 頭のサイズと頭身を決める



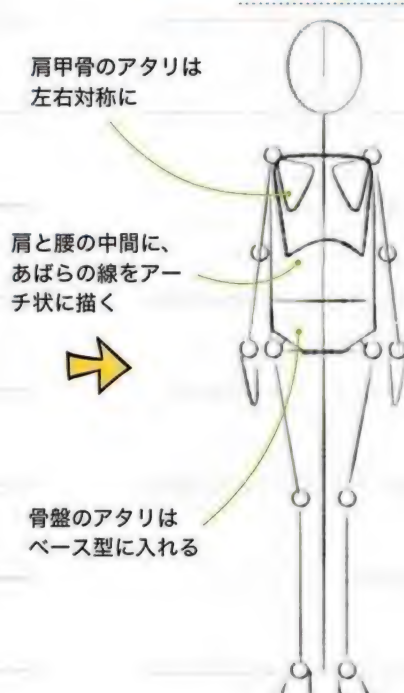
頭のサイズを決めて、全体の頭身バランスを決める。7頭身なので、頭の同じ幅の線を等間隔に8本引こう。

## 2 肩と腰のアタリをとる



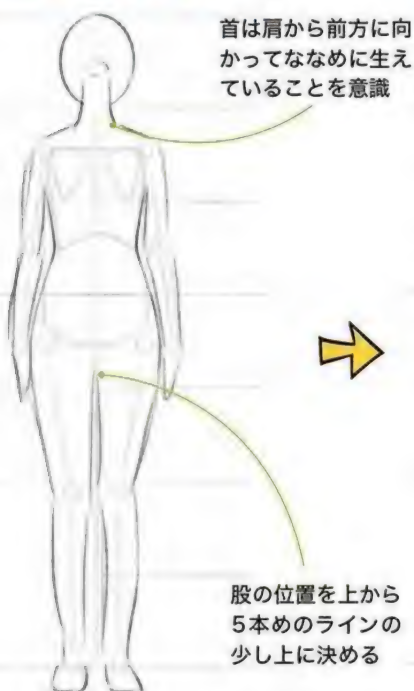
足底の位置を決め、肩幅、腰幅をとる。肩は2頭身めの中点、腰は全身の中間あたり。幅は足底とほぼ同じでOK。

## 3 胸、腰骨、ひざのアタリをとる



ひじを腕、ひざを脚の中心にとる。胸下をひじの位置に合わせてとり、腰骨の位置を決める。肩甲骨のアタリは三角形にとる。

## 4 大まかな肉づけをする



全身を大まかに肉づけする。アウトラインだけで考えると、実は正面と後ろ姿の形は同じなので、外側のラインだけとってみる。

## 5 筋肉のアタリをとる



二の腕、背中、お尻、太もも、ふくらはぎなどの筋肉のアタリをとる。女性の場合お尻はほどよくまるみをもたせること。

## 6 ラインを整える



余分な線を消して、全体を整える。手の指先や脚のかかとなど、細かな部分も描き入れつつ、アウトラインも整える。



# アオリから全身を描く

下から見上げている、アオリの構図を見てみましょう。アオリは、キャラのもつ人間性やオーラを大きく見せたり、迫力をつけたいときに用いられることがあります。

## アオリから見た特徴

足元から見ているので地面に近い足の部分は長く、大きく、頭は小さく描く。また、普段は見えないあごの下などが見えてくる。

### 女性



下から見ているので  
あご下がしっかり見える

あごの下部分が見えるため、首が長く描かれる

正面では腰幅より肩幅の方が広いが、アオリでは同じ幅になる

脚と脚の間にはすき間があるため、アオリだと股下が見える

### 男性

顔の曲面にパースがついて、目尻とまゆ尻が下がる

男性は首と肩の間の筋肉が見えなくなるため、イカリ肩になる

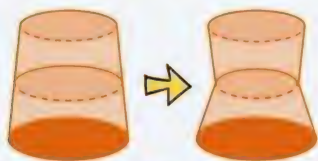
谷間は見えなくなるので描かなくてもOK

胴体の曲面にパースがかかるため、腰の両はじのラインが下がる

胴体だけでなく、腕や足も円柱と考えると理解しやすい

ひざは脚の中心にあるが、パースがつくのでひざ下が長くなる

## POINT



### くびれ位置のとり方

はじめはウエストのくびれを考えず、単なる円柱で考えてもOK。この円柱をもとに、中心をキュッとさせるとくびれが表現できる。



## プロセスで確認

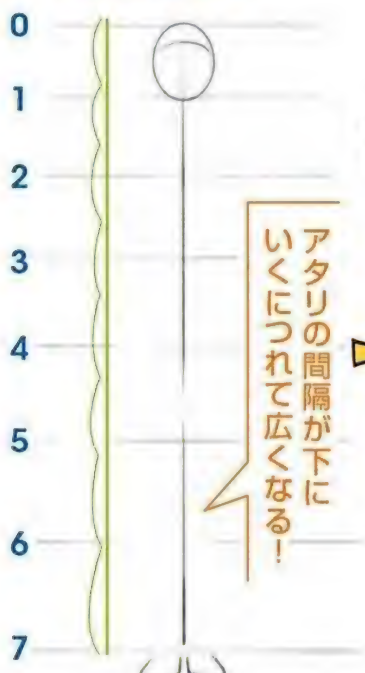
7頭身の人物をアオリで描いてみよう。これまで等間隔に引かれていたアタリの線が、下にいくにつれて幅が広くなることに注意して！

PART  
3

全身の描き方

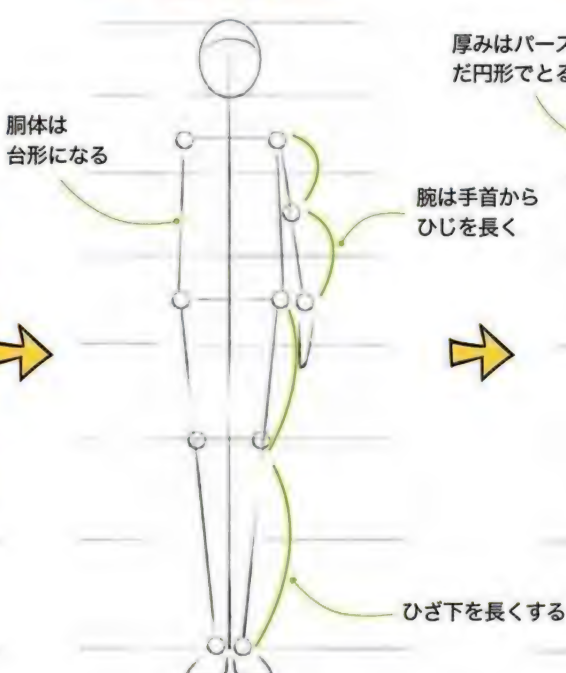
アオリから全身を描く

### 1 頭のサイズと頭身を決める



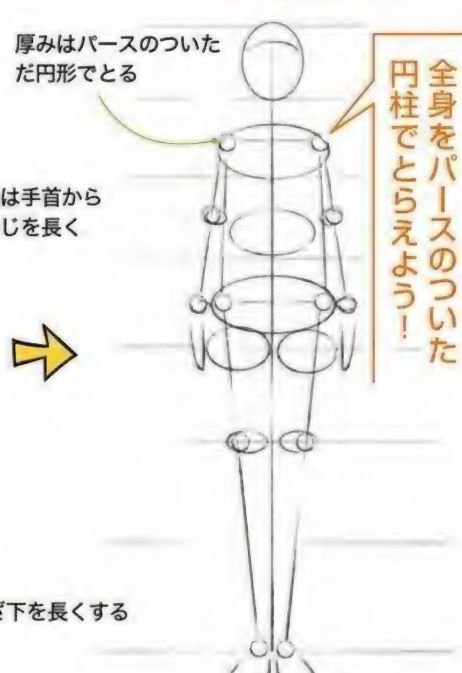
頭のサイズを決めたら、少しずつ間隔を広げて7頭身のアタリ線を引く。最後に足底の位置を決める。

### 2 肩と腰のアタリをとる



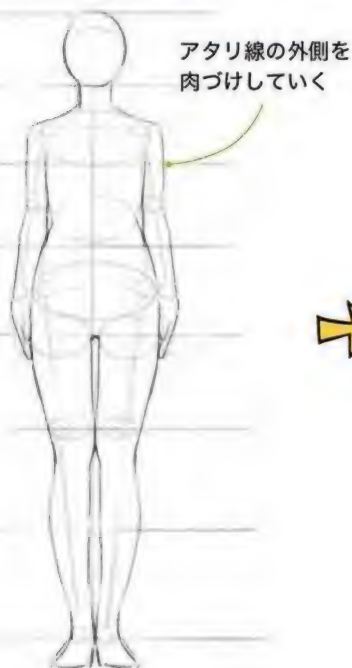
肩は2頭身めの中間くらい、腰は4頭身めの中間くらいに位置を決める。それぞれ幅を決めてマークする。

### 3 手足のアタリと胸の厚みをとる



腰の高さに手首、腕の中間にひじ、脚の中間にひざの位置をとる。胸、腰、手足の厚みのアタリをとる。

### 4 大まかな肉づけをする



とったアタリに合わせて、大まかに肉づけしていく。パーツのことは考えず、まずはアウトラインだけ先にざっと描こう。

### 5 全身のアタリをとる



筋肉の形やバストなどのふくらみを考えながら線を引く。脚や腕にパース線を入れながら進めると描きやすい。

### 6 ラインを整える



余分な線を消して、全体を整える。女性なので筋肉や関節の線はなるべくデフォルメして消し、つるっとした印象に仕上げよう。



# フカンから全身を描く

上から見た構図であるフカン。上から見ている分、頭が大きくなるのが特徴。マンガでは全体の状況を見せたいときや、闘いなどのアクションに動きを出したいときに使われます。

## フカンから見た特徴

上から見ているので頭が大きく、足先にいくにしたがって小さく描かれる。頭頂部のつむじや肩まわり、胸の谷間などが目立つ。

### 男性



パースのついた  
ボックスをイメージして!



まゆが上がり、  
目はつり目気味になる

パースがかかるので  
肩幅が広くなる

あごで首が隠れるため、  
首が短く見える

パースがついて脚が短くなる。その分ふくらはぎのカーブをきつく描く

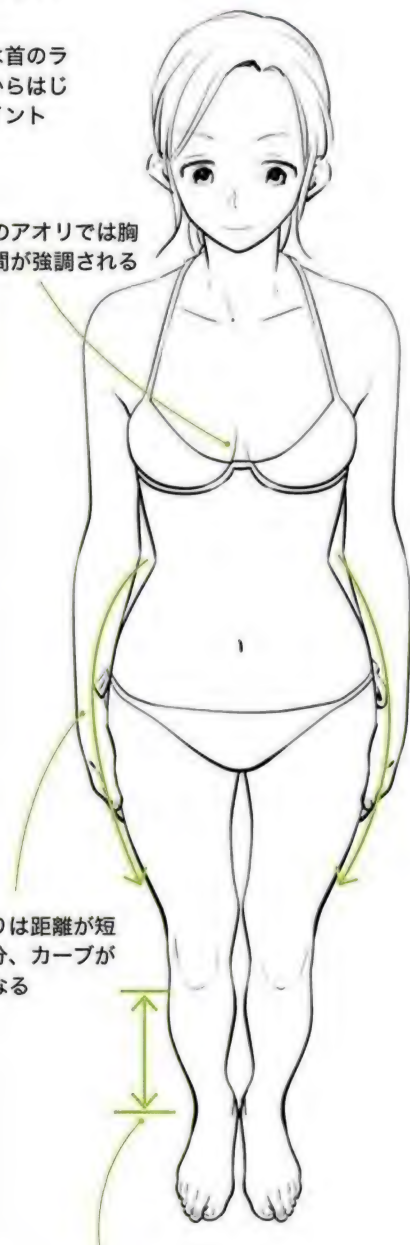
頭のとっぺんが見える

肩のラインは首のラインの途中からはじまるのがポイント

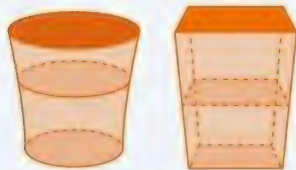
女性のアオリでは胸の谷間が強調される

腰まわりは距離が短くなる分、カーブがキツくなる

### 女性



### POINT



### フカンのボックスの考え方

アオリとは逆に見た状態の円柱を基本に考える。男性の場合、ウエストのくびれはほとんどない。簡略化して立方体で考えてもOK。

フカンでは足元に向かうにつれてシルエットが内側に向かう

ひざ下がかなり短くなることに注目。女性の場合もカーブが強く出る



## プロセスで確認

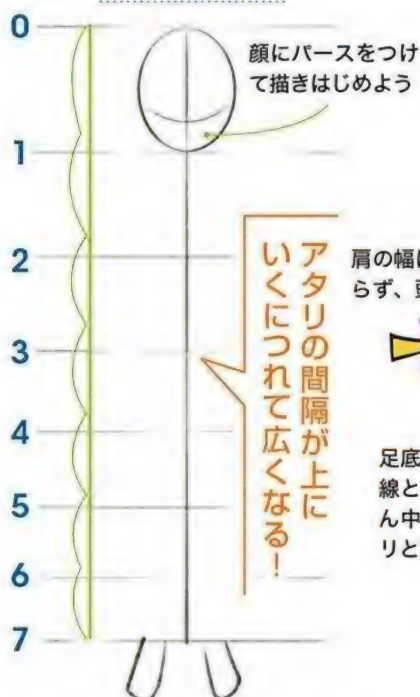
フカンで見たときの7頭身の人物をプロセスで追っていこう。アオリとは反対に、下にいくにつれてアタリ線の幅がせまくなる。

PART  
3

全身の描き方

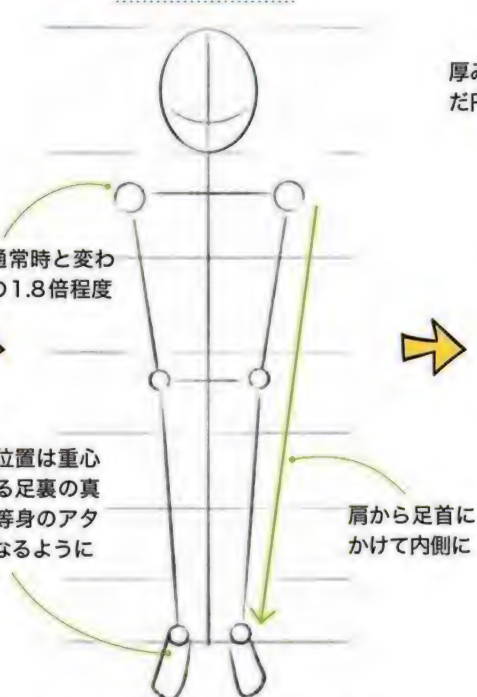
フカンから全身を描く

### 1 頭のサイズと頭身を決める



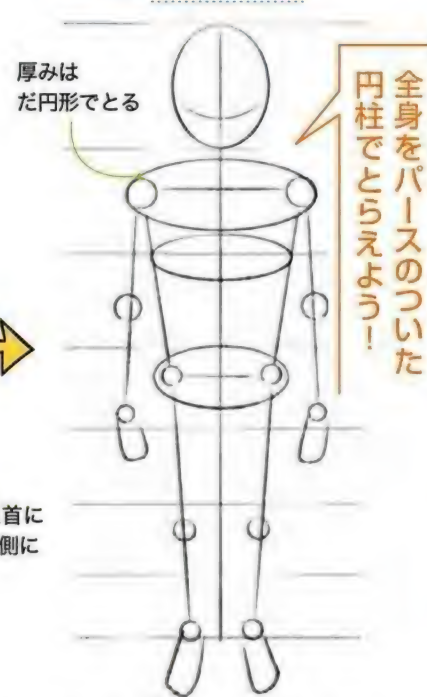
頭のサイズを決め、少しずつ間隔をせばめながらアタリ線を8本引く。足底の位置も決める。頭は大きめにしよう。

### 2 肩と腰のアタリをとる



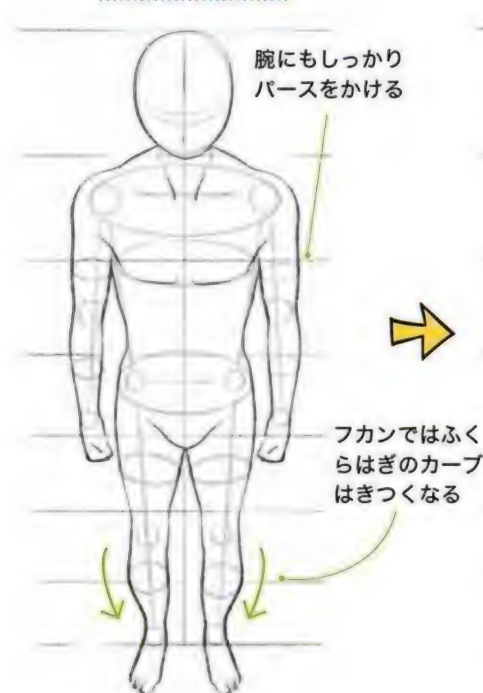
肩は2頭身めの中くらい、腰は4頭身めの中くらいにとる。男性の場合、肩幅は腰幅の倍くらいになる。

### 3 手足のアタリと胴の厚みをとる



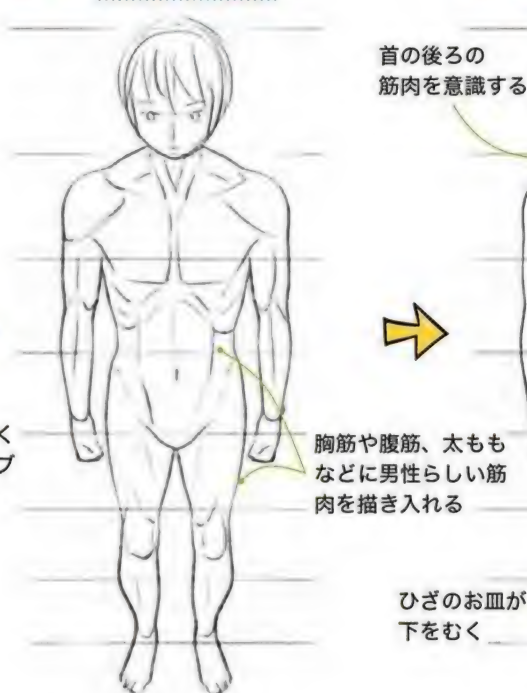
腰の高さに手首、胸の中間にひじ、脚の中間にひざの位置をとる。だ円の補助線を描き、肩、胸、腰の厚みと手足のアタリをとる。

### 4 大まかな肉づけをする



大まかに肉づけする。このときに胸の位置、胸の形、ひざ頭なども決める。男性の場合、とくに関節を太めにとる。

### 5 筋肉のアタリをとる



筋肉の形を考えながら、アタリをとっていく。男性の胸筋は、下側のラインを横にまっすぐ引くとGOOD!

### 6 ラインを整える



余分な線を消して全体を整える。首は長さがなくなるのではなく、厚みのある肩の中に入るようなイメージ。



# 全身360度マスター [女性]

いろいろな角度から全身を描いてみましょう。女性を描くときには、胸からお尻にかけての曲線など、女性らしい特徴をどの角度でもしっかり表現しましょう。



## 正面360度

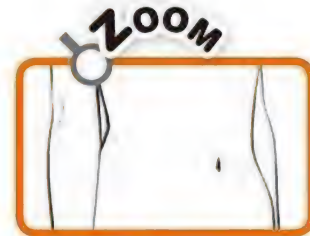
女性の全身を、いろんな角度から見てみよう。とくに後ろから見たなめの姿は、背中中の曲がり具合や胸の立体感に注意して。

### 正面



まるみを帯びた線で描いて女性らしく!

首は実物より少し細く描くとよい



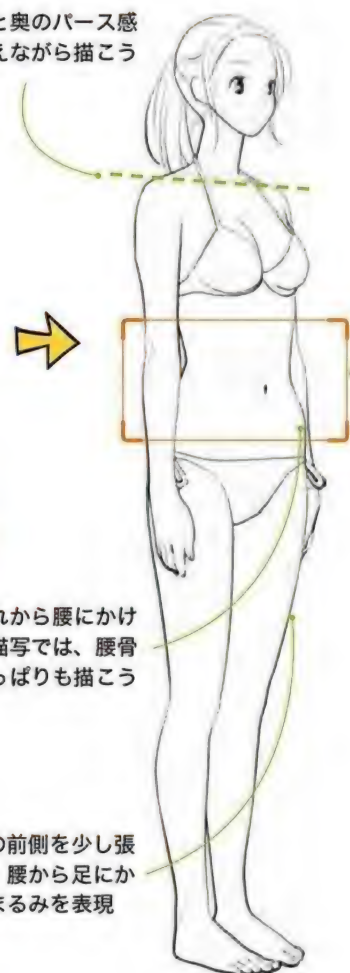
くびれのラインは手前側も描いて強調させよう

太ももの間にすきまを作り、ひざの内側をくっつける

腰から太ももにかけてのアウトラインは、直線的にせず、必ずふくらみを意識する

### ななめ1

手前と奥のバース感を考えながら描こう



くびれから腰にかけての描写では、腰骨のどっぴりも描こう

背骨を中心としたS字ラインを意識してバランスをとる

体はまっすぐではなく、S字にカーブしている

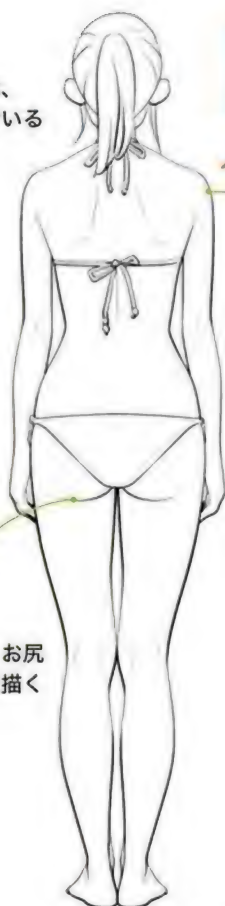
太ももの前側を少し張らせて、腰から足にかけてのまるみを表現



## 後ろ



二の腕の外側は、  
ややふくらんでいる



背中、お尻のまるみを  
意識して描こう!

首から肩はなだらかに  
流れるイメージで  
描くと女性らしく

背中が「く」の字に  
なるイメージで描こう

パンツの下に、お尻  
の下のまるみを描く

## ななめ2

背中からお尻にか  
けて、「く」の字に  
なるように描く



奥側の腕と胴体の間  
にくびれの隙間がで  
きることに注意

腕の向こうに、お  
腹のふくらみが少  
し見えると balan  
スがよくなる

## 横



胸から下は、ゆるやかな  
S字になるように描く

お腹は一直線ではな  
く、ウエストで一度  
へこみ、その下は少  
しふくらんでいる

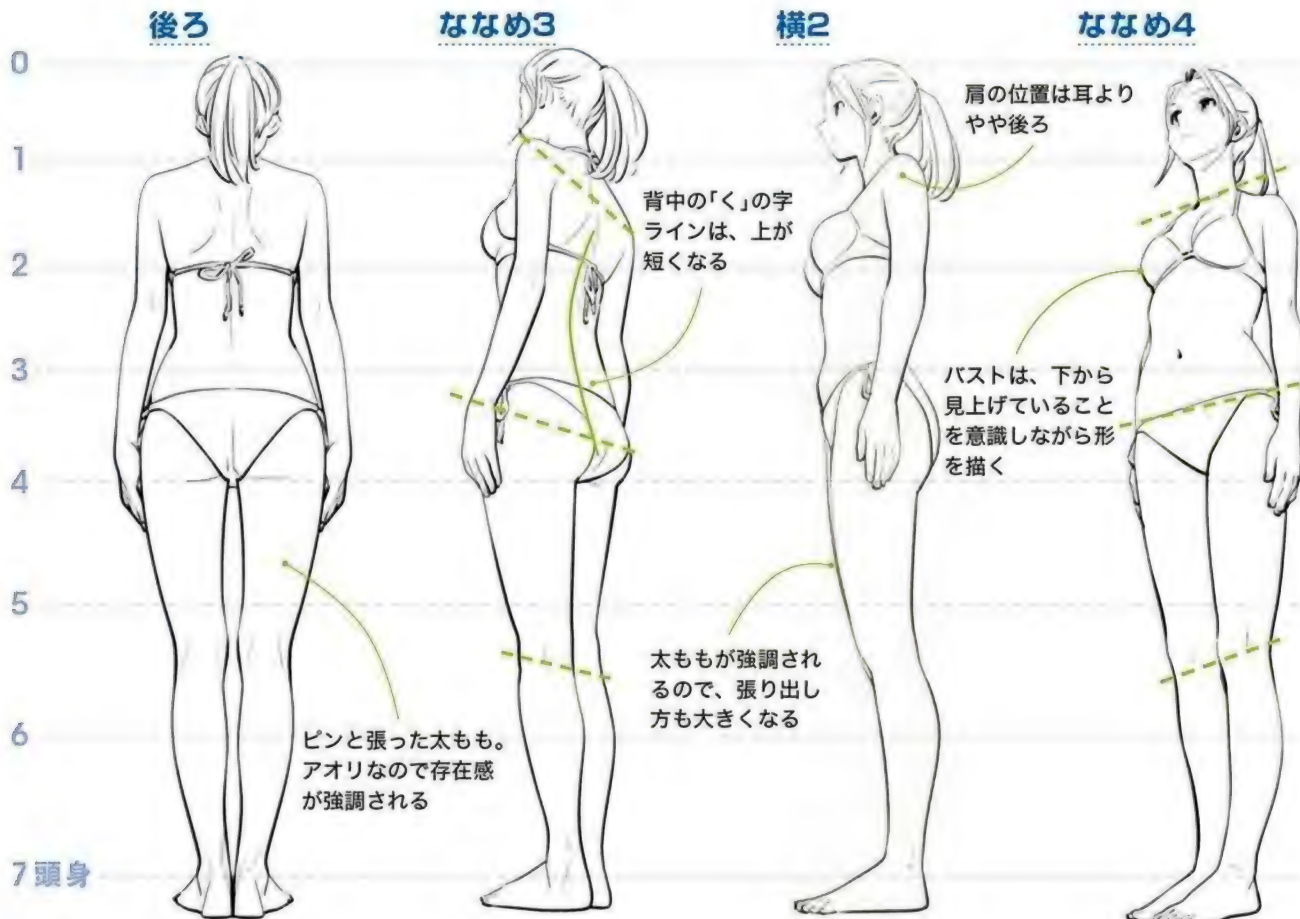
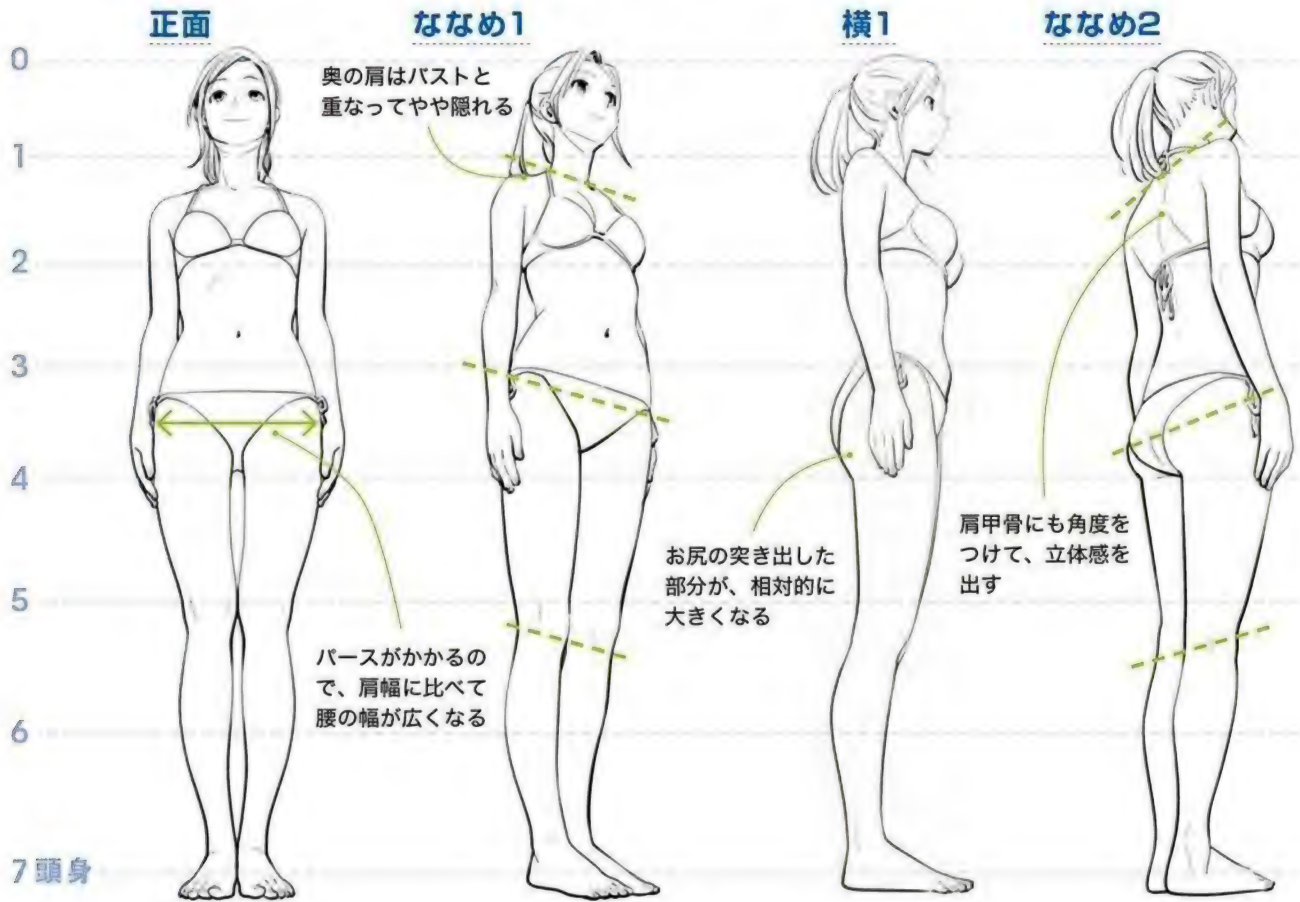
ヒジから先が  
まっすぐだと不自然

直立するとひじから先が  
自然と前方へ曲がるため、  
腕をまっすぐおろすのは  
不自然になる。横向きの  
角度で描くときは、腕を  
直線的に描かないように  
注意しよう。



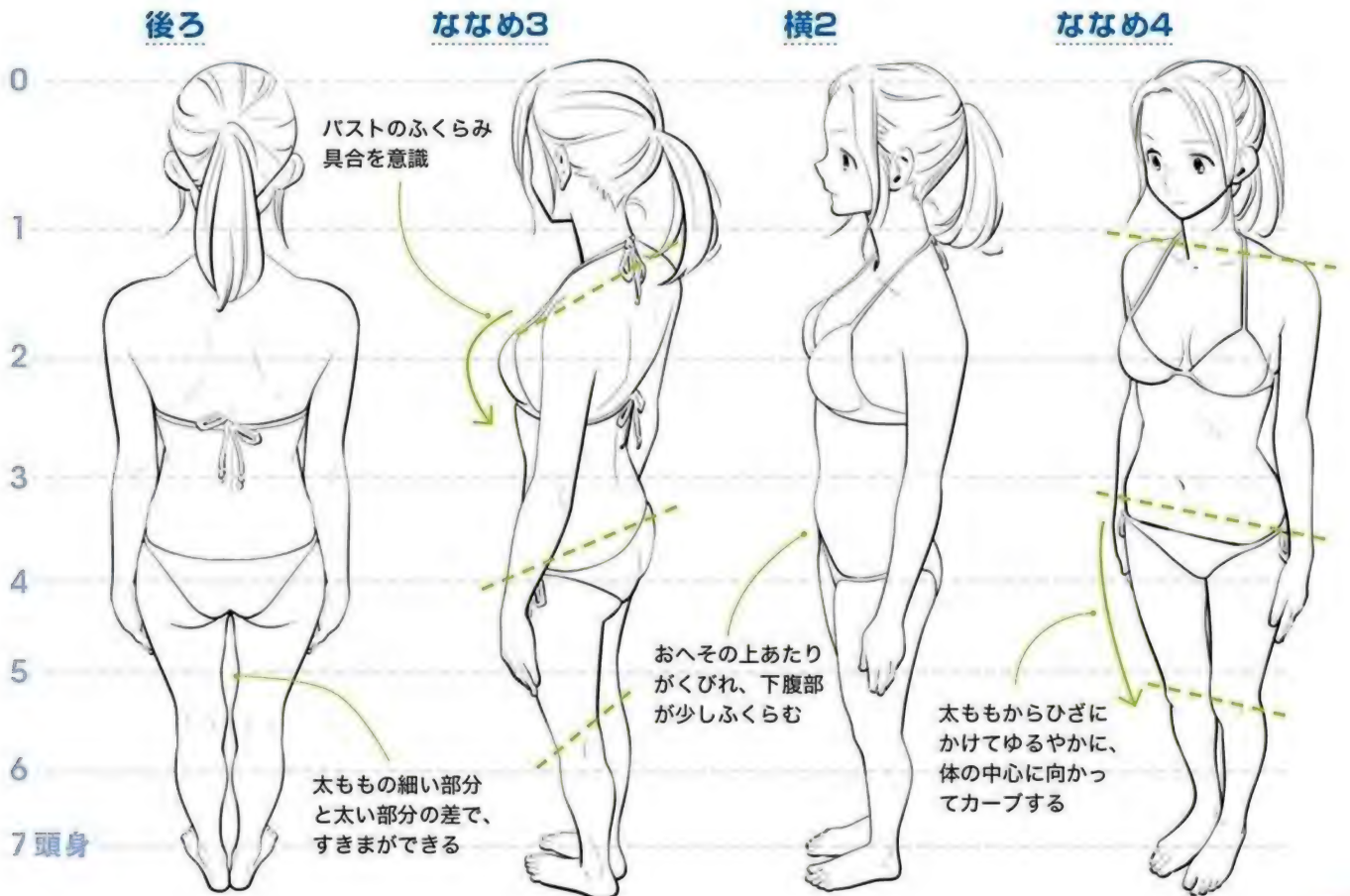
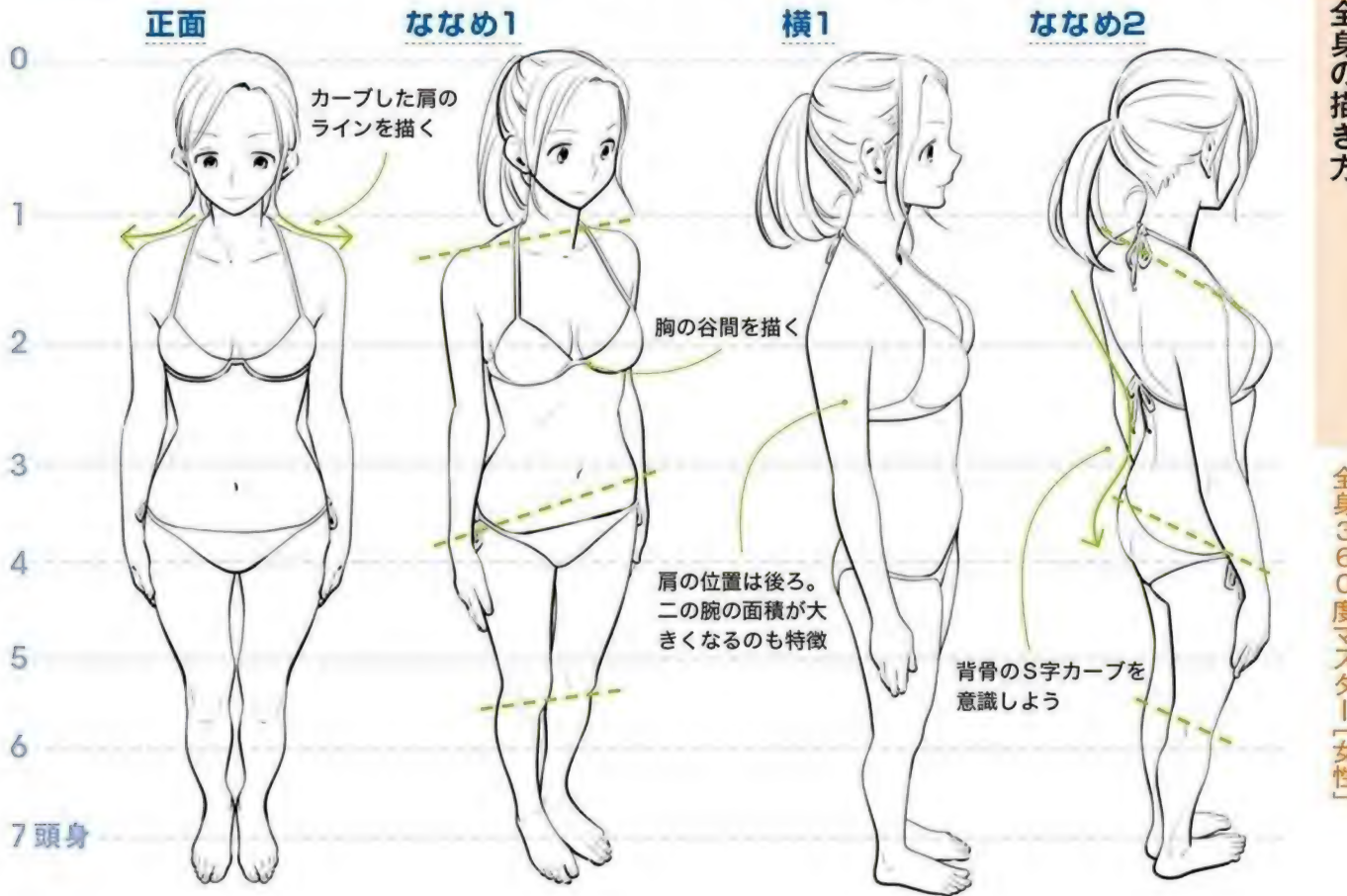


アオリの角度を描くときの頭身のアタリは、上から下に向かって間隔が広くなるのが特徴。下半身にうまく存在感を出して描こう。





フカンは上からの構図になるが、頭の大きさが強調されすぎないように注意。上半身が大きくなるため、腰幅より肩幅の方が広くなる。





# 全身360度マスター [男性]

男性の場合も、基本は女性と同じ。ただ、男性ならではの胸板、腹筋、太ももの張りなど、筋肉のつき方を意識しながら描くようにしましょう。



## 正面360度

男性の場合は女性にくらべてストレートな体型をしている。ひじやひざまわり、ふくらはぎのゴツゴツ感をしっかり描こう。

### 正面

直線や太い線を使って  
男性的なラインを描く!

まっすぐ下ろした  
腕はひじででっぱり、  
手首に向かって細くなる



男性の場合は胴体を直線的に描くため、腕との間にすきまはつけない

### ななめ1

肩は筋肉で盛り上がる。手前と奥の描き方に差をつけて

胸の下から腰にかけてのラインに注意する

筋肉があるため、前からでもふくらはぎは張り出して描く

ふくらはぎの筋肉が張り出している



背中  
のラインにふくらみをもたせて筋肉を表現

## 後ろ

背中の筋肉がしっかりついているため、背骨の凹みが強調される

肩先とお尻をつなぐラインが、大きな二等辺三角形になるイメージで

## ななめ2

手前の腕は肩が大きくでっぱりように描く

背骨の凹みを強調する縦線を描くと、男性らしい後ろ姿に

ふくらはぎのふくらみを強調するために、足首は細く描く

## 横

肩の骨が前方に角ばって出る

首から背中側と胸側がどのように下に向かっていくのかに注意して描く

下腹部にややふくらみをもたせることで、よりリアルな描写に

横の角度の場合は男性もお尻のまるみを出す

## POINT

### 動きに合わせて筋肉や体のラインも変化

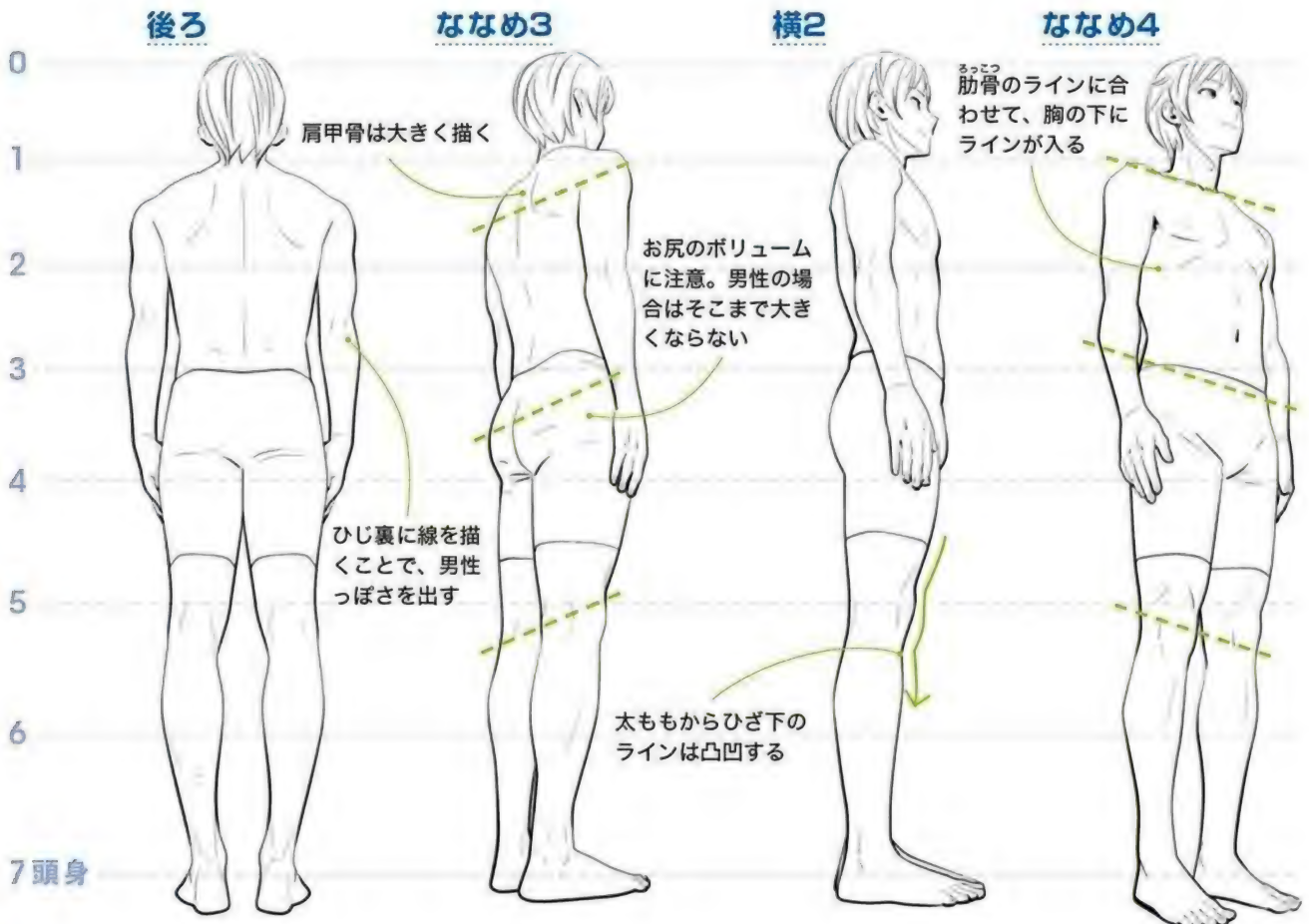
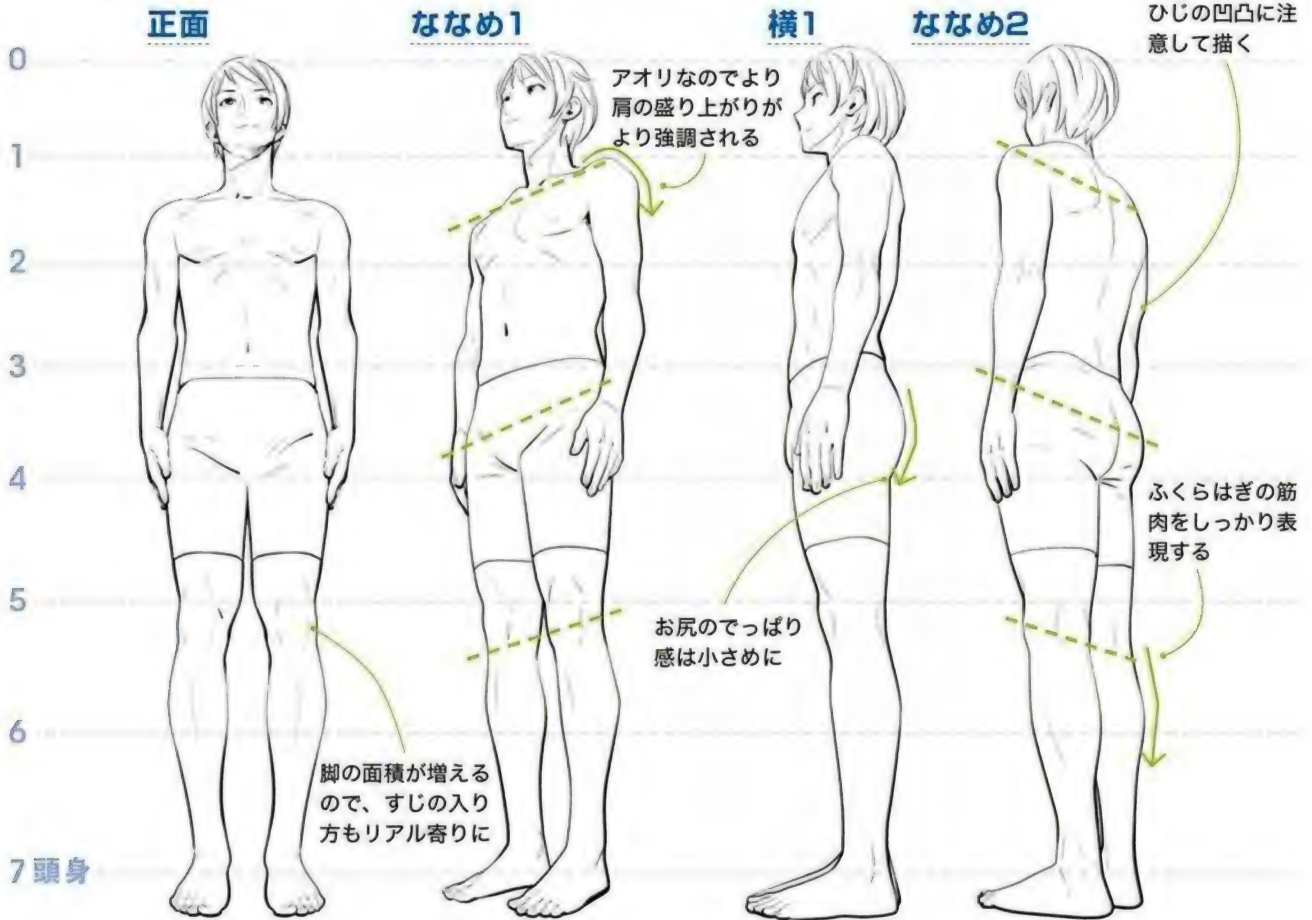
男性の背中は骨や筋肉のつくりが頑丈なため、動作によっては強調して描こう。例えば「ばんざい」の動きでは、肩の筋肉が盛り上がり肩甲骨がでっぱり。





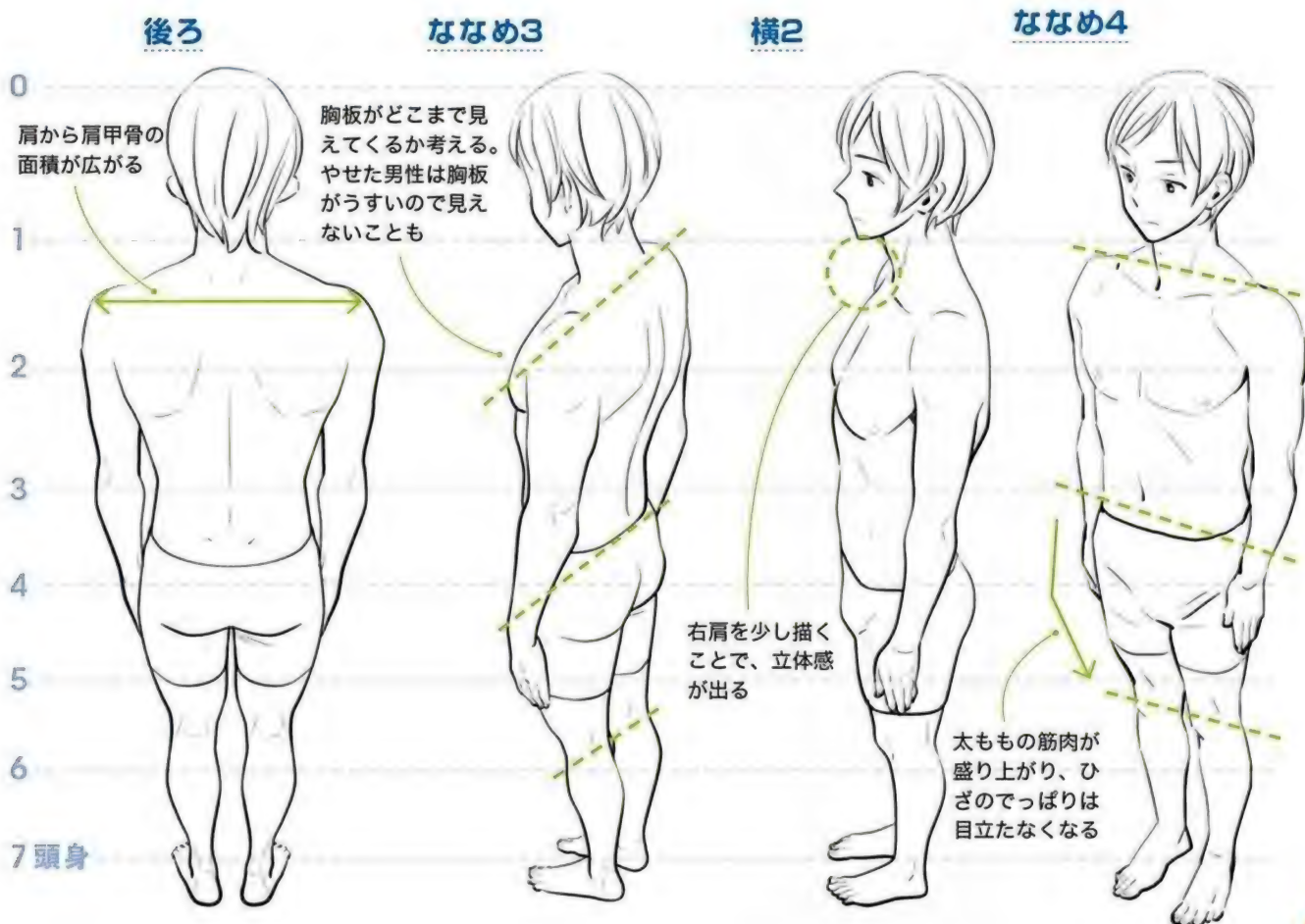
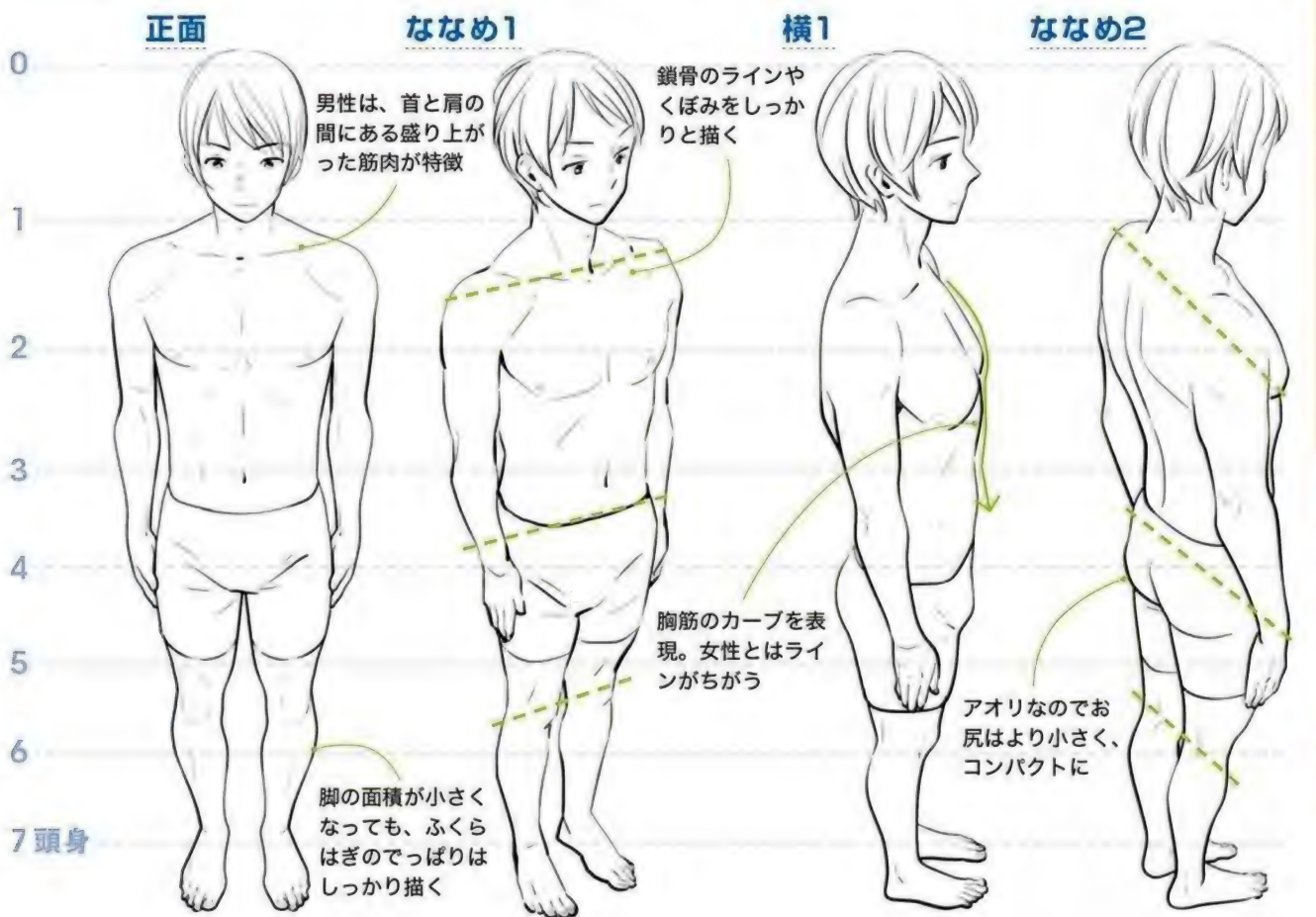
アオリの場合は、相対的に頭の部分が小さくなる。男性は肩幅が広いので、アオリであっても腰幅より肩幅が広くなる。

向こう側の腕も、  
ひじの凹凸に注  
意して描く





フカンの場合は、頭の方の頭身が広くなる。肩幅がかなり大きく見え、首や肩まわりの筋肉が強調される。





# 体型と頭身の考え方

子どもの全身の描き方と、大人の全身の描き方はどこがちがうのでしょうか。ここでは、成長による変化や頭身の考え方などについて解説していきます。

## 年齢による体の成長

年齢による体の成長は、単に頭身が高くなるだけではない。各パーツの長さや太さのほか、全体のシルエットのちがいを押さえよう。

頭身が上がるにつれて、  
体の幅も太くなっていく

4頭身ぐらいが  
基本になる

2～3歳



- 全体的にぶっくりしており、顔はまるく描く。
- ウエストにくびれはなく、お腹がぽこっと出ている。

8～10歳



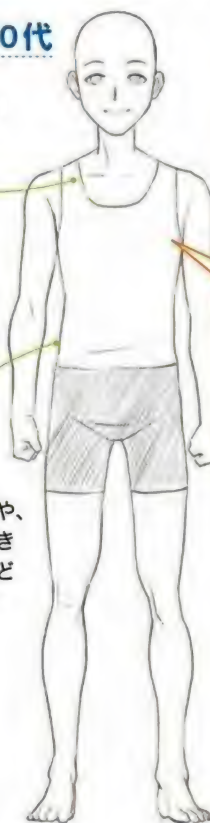
- 成長して6頭身くらいになる。
- 手足が長くなり、お腹もすっきりする。
- 男女の性差はほとんどない。
- 幼少期に比べ足が長くなっている。

10代後半～20代

肩幅が広くなり、鎖骨なども描かれる

男女の差はほとんどない。ややなで肩にする

ウエストのくびれや、バスト、お尻の大きさ、シルエットなどで男女の差を出す



筋肉が発達して胸板ができ、腰まわりや脚ががつしりする

- 成長して大人の体型。
- 男性の場合は筋肉が発達してがつしり体型に。
- 女性の場合は胸やお尻が発達する。
- 関節や筋肉のラインが入る。

## POINT

### 年齢による腕の筋肉と関節の変化

2～3歳はぶっくりとした体型のため、関節はほとんど描き込まない。8～10歳は手首の骨が出て、二の腕にうすうす筋肉がつく。10代後半～20代になると筋肉が盛り上がり、ひじや手の形が角張る。

2～3歳



8～10歳



10代後半～20代





## デフォルメキャラの頭身

人物の頭身をあえて小さくするデフォルメ。かわいらしさや、キャラクター感を強めたいときに使えるワザなのでぜひマスターしておきたい。

PART  
3

全身の描き方

体型と頭身の考え方

### 2頭身キャラ

男性



首はほとんど見えないくらいでOK

手と足首の大きさをそろえると、バランスがとりやすい

- 2頭身ではくびれなどで性差を表現できず、手足の太さがカギに。
- 手足を太く、胴を太めにしておくと、男性らしくなる。

女性



手足は細く、内股にすると女子っぽくなる

- 女性の場合は、胴体も重心を下につくると、腰のまるさや安定感を表現できる。



ぽっちゃりキャラ

デフォルメでぽっちゃりを描くときも、頭は体より大きく描こう



顔がリアルだと気持ち悪くなる

体がデフォルメで顔がリアルだとおかしくなるので注意。大人でもあまり面長にせず、頭をまるに近いシルエットで描く。



### 3頭身キャラ

男性

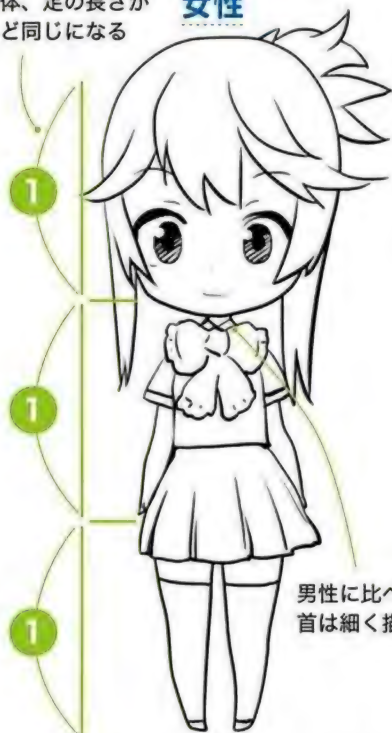


関節などは描き込まない

- 2頭身と比べると、手足を長くデザインできるため動きが表現しやすい。
- くびれなしで描くと男性らしくなる。

頭、胴体、足の長さがほとんど同じになる

女性



男性に比べて、首は細く描く

- ウエストをくびれさせ、腰をまるいフォルムで描く。
- 男性キャラに比べてなで肩。



ゴツいキャラ

2頭身とちがって体格のちがいが表現できるので、筋肉モリモリのキャラなども描ける。

3頭身だと動きがつけやすい



うわーいと喜ぶ、がっくりと落ち込むなど感情表現をデフォルメするときにも使える。



## 男女の成長の比較

幼児から壮年までの男女の成長の差を比較。小さいころはほとんど差のなかった体型が、中学生を境にちがいが出てくることに注目。

### 女性

足が短い4頭身  
男女の差はほとんどナシ！

#### 幼児



だらっと下がるよう  
になで肩気味に描く

腰回りも小さく、  
寸胴のようになる

ひざ頭を内側に向  
けると女子っぽい

- 4頭身。頭が大きい割に、胴が長く、足は短い。
- お腹がぽこんとふくらんだ寸胴体型。
- 肩幅、腰幅などはせまく描く。

#### 小学生



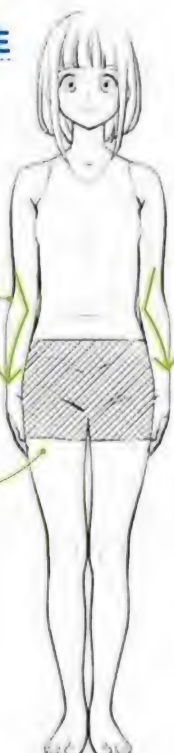
ウエストのくびれ  
が大きくなる

ウエストを少しだけ  
キュッと細くする

腰や太ももが  
成長してくる

- 背がのびて5頭身くらいに。
- 肩幅が大きくなって、手足も長くなる。
- 少しウエストがくびれる。

#### 中学生



- 6頭身くらいまで成長する。
- バストが大きくなり始める。
- 全体的にまるみを帯び、男女差が顕著に表れる。

### 男性

#### 幼児



男の子でも  
なで肩に

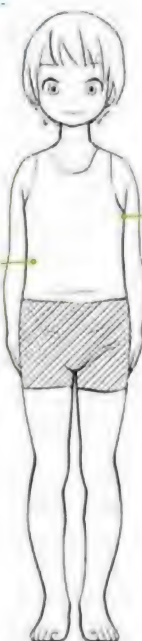
男の子もまるみのある  
かわいらしい体型

胴体は女子より太め

手足は細い

- 男児は筋肉質ではあるが、マンガデッサンでは女兒と同様に。
- 頭の幅、胴体の幅、腰の幅が同じに。

#### 小学生



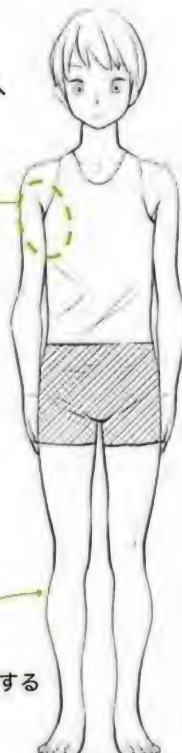
肩口からななめの線を入  
れてうすい胸板を表現

胸板は強調しない

ふくらはぎを強調する

- 肩幅も広くなってくるものの、まだなで肩。
- 足は女子より太めに描いてもOK。

#### 中学生

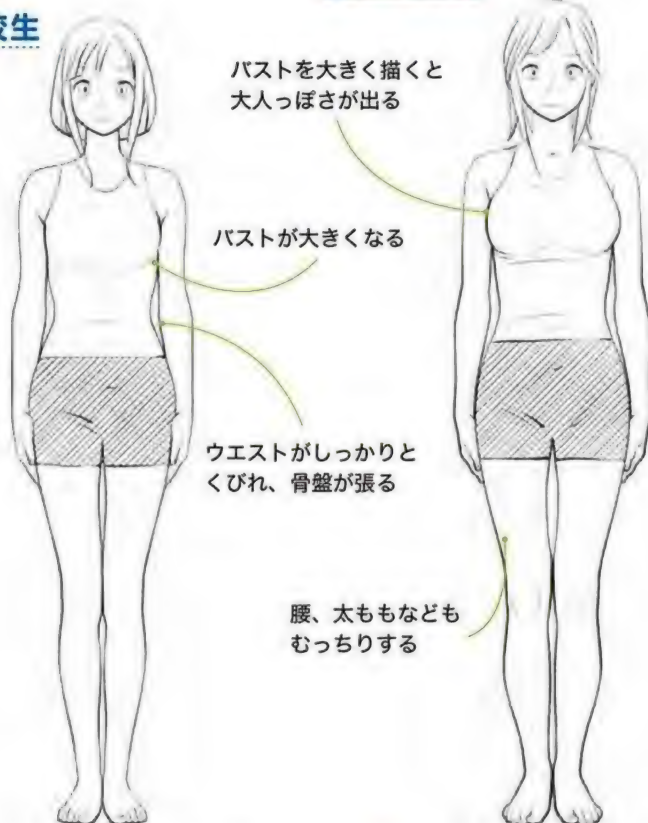


- がっちりした体つきになり、胸板もできる。
- 全体的に直線的に描く。



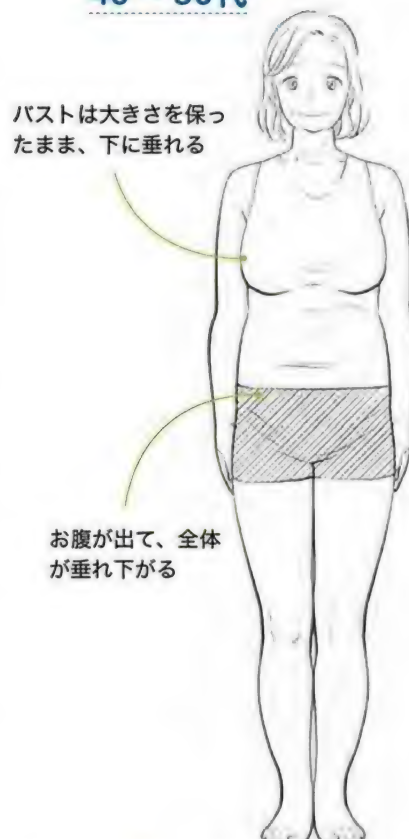
## 高校生

## 20～30代



- 骨格的な面では大人の女性とほぼ変わらない。
- 胸や腰回りの肉感が強調される。

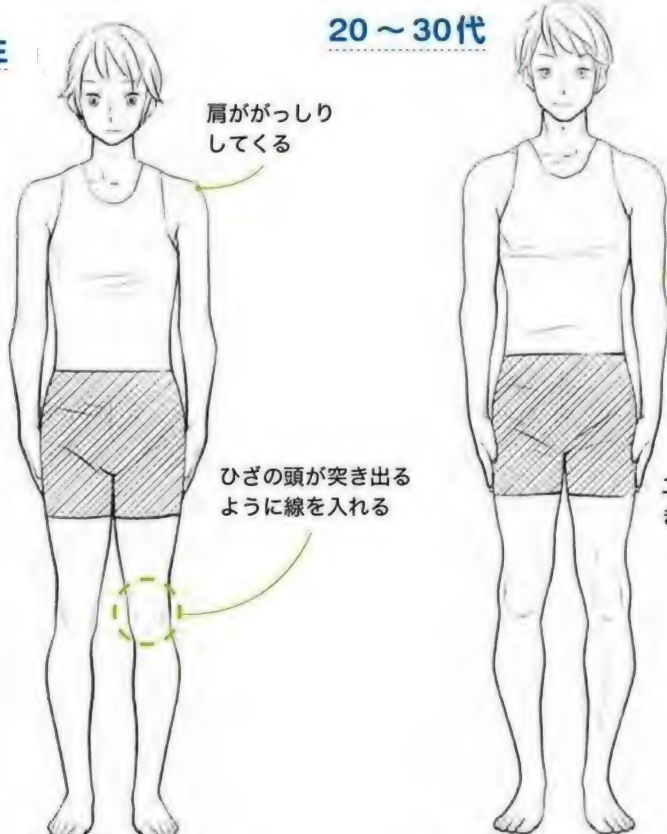
## 40～50代



- 全体的に脂肪がつく。
- 筋肉量が減るため各部位が垂れ下がる。

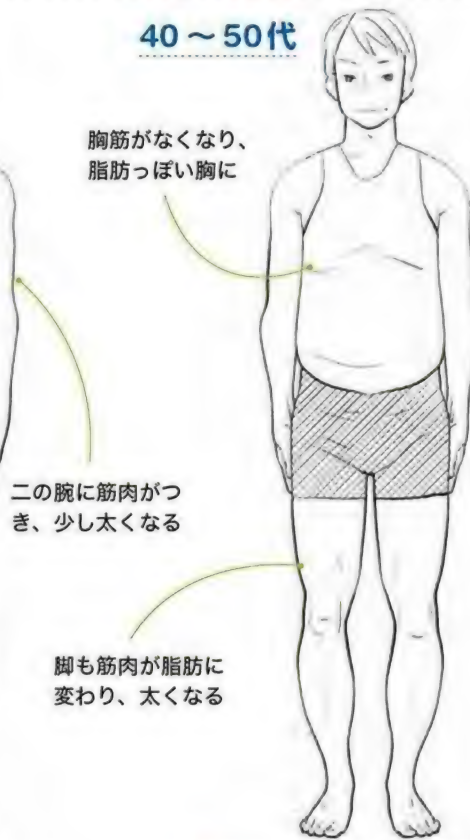
## 高校生

## 20～30代



- 上半身がガッチリし、大人の男性に近い体型になる。
- スポーツをやっている場合は、もっと筋肉質に。

## 40～50代



- 筋肉量が落ちはじめ脂肪に変わり、女性と同様に垂れ下がる。
- 男性ではとくに下腹部がぼっこと出る。



# 体型の描き分け

キャラクターを描き分ける上で、重要な要素のひとつが体型。太っている、やせている、ガリガリ、筋肉質など、体型によって読み手に与えるキャラの印象が変わってきます。

## 体型を描き分けよう

男性は筋肉のつけ方、女性は脂肪のつけ方で体型を変化させて、区別をつけよう。

### 男性

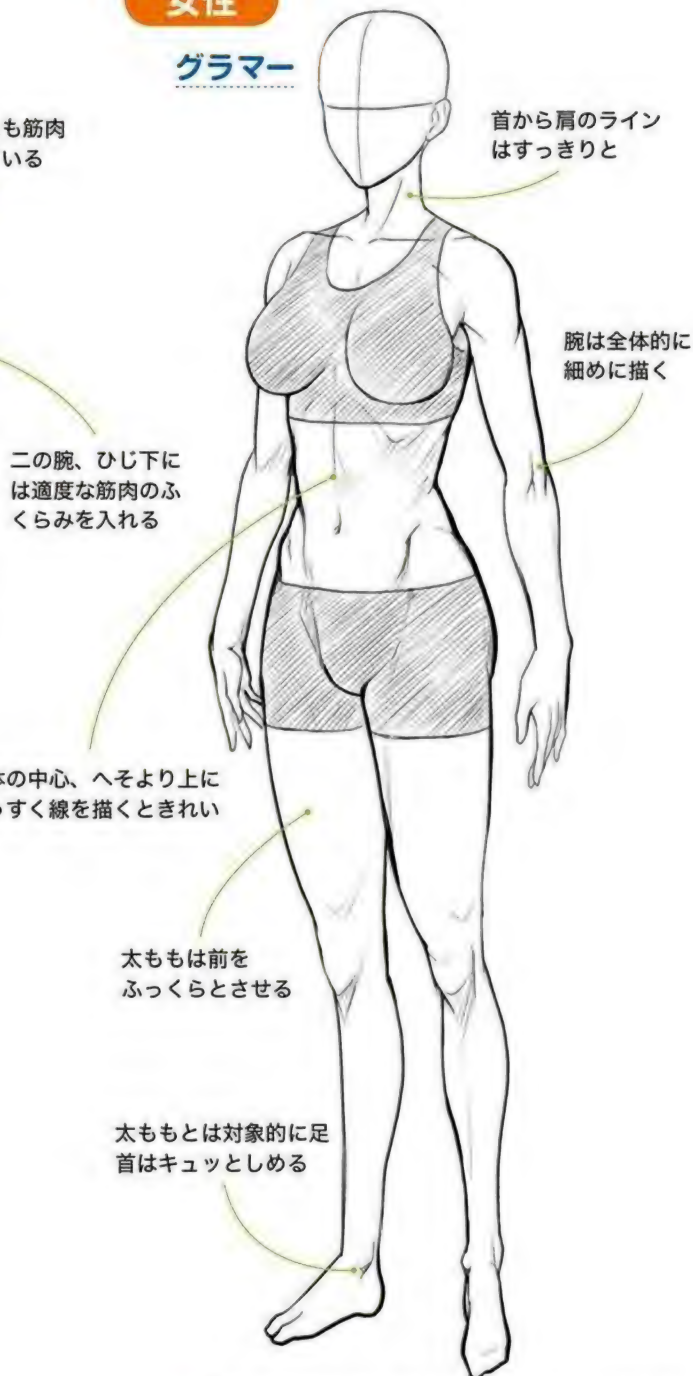
#### 細マッチョ



- 全体的に均一に筋肉がついている。
- ひじ、ひざ、足首などの要所は細い。
- 余計な脂肪はついていない。

### 女性

#### グラマー



- 胸とお尻は大きいがウエストはくびれている。
- 下腹部にほんのりふくらみがある。
- 筋肉は意識しないで描いてOK。



## 男性

## やせ

浮き出たあばら骨を描き込む

必要最低限の筋肉はしっかりつける

- あばらが浮き出ている。
- 脂肪も筋肉も少ないため、筋が浮く。

## 太め

ふくらんだお腹の下に段を描き入れる

脂肪でおおわれているので関節はあまり描かない

- 男性だが胸もふくらむ。
- 胸よりお腹が大きくふくらむ。

## ムキムキ

首まわりの筋肉が発達しているため、首と顔はほぼ同じ幅

体の割に頭を小さく描いて巨体を強調する

太ももの筋肉は全体をふくらませる

- 全体の筋肉をデフォルメする。
- 筋肉で体全体がふくらんでいる。

## 女性

## やせ

体の脂肪がないため、胸のふくらみはひかえめに

骨格の上にうすく膜を描いているような感じ

- 胸のふくらみも小さく、あばらが浮く。
- 骨盤の骨も浮き出ている。

## ぽっちゃり

上半身は胸に下半身は全体に肉をつける

腰骨の幅は変わらないので、段になっているように描く

- 胸が大きくふくらみ、幅も広くなる。
- お尻周りから太ももがとくに太い。

## モデル体型

頭が小さく頭身が高いスタイルが特長

太めの男性とちがってお腹はぽこっと出さない

脂肪の下に筋肉がついているので、しっかりとうすく筋肉を描く

全身に対して脚の比率が半分以上ある

- ウエストは大きくくびれている。
- 脚は長く、まっすぐに描く。



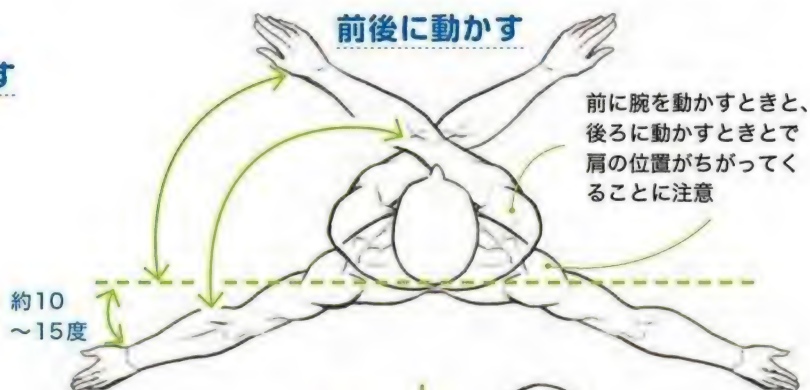
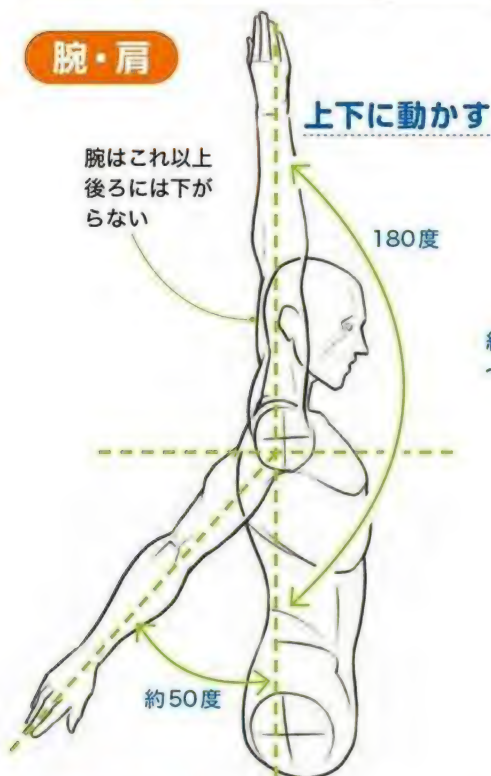
# 各パーツの可動域

人間の体は関節のある部分で動きますが、その動きの範囲には制限があります。可動域を無視してポーズを描くと不自然な印象を与えてしまうので、範囲を覚えておきましょう。

## 上半身の可動域

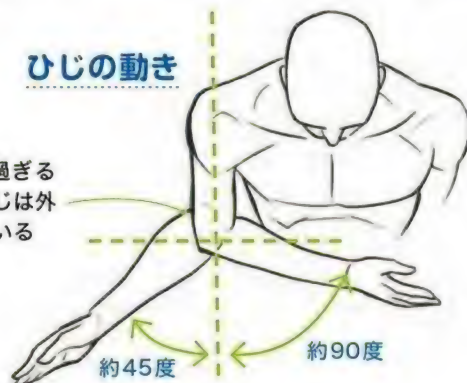
上半身の可動域で重視されるのが、腕と腰。どちらも動かせる範囲が決まっていることに注目。範囲を超えると、折れたように見える。

### 腕・肩



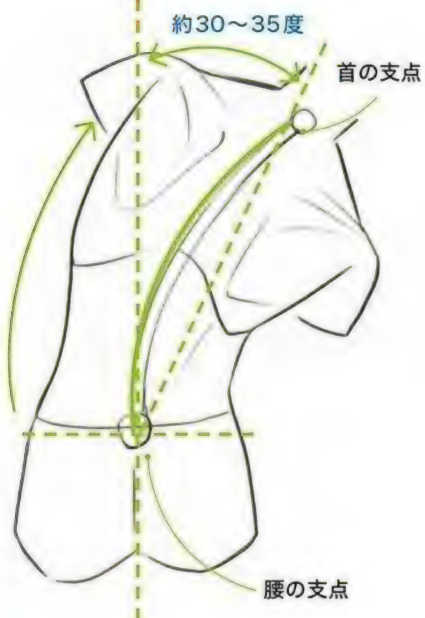
### ひじの動き

約90度を過ぎるまでは、ひじは外側を向いている

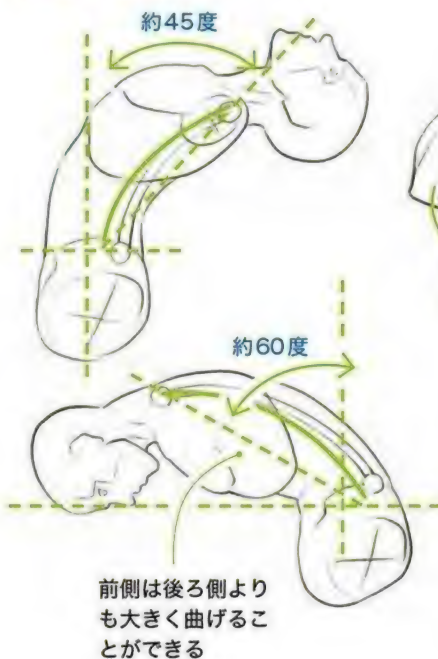


### 腰

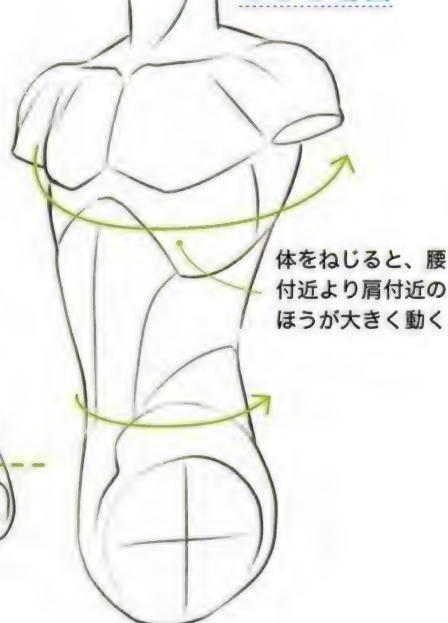
#### 左右に動かす



#### 前後に動かす



#### ねじる場合

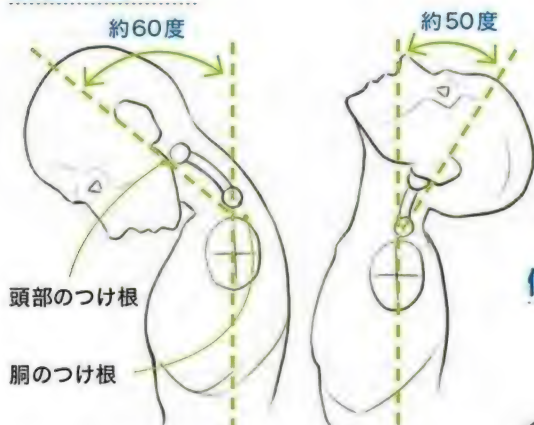




## 首の可動域

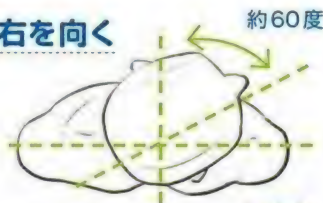
首も曲げられる角度や、回せる範囲が決まっている。上下、左右の動かせる範囲をしっかりとらえよう。

### 前後に動かす



首の可動軸は胸のつけ根と頭部のつけ根の2つがある。前方へは60度ほど、後方へは50度ほど可動できる

### 左右を向く



人間が左右を向くときの可動域は、約60度が自然

### 傾ける



顔は約40度ほど傾く。ただし顔の中心線はもっと傾いて見える

**NG**

首は90度  
曲がらない

首は90度曲がらない、ということを知らないと右のようなイラストを描きがち。ふり向く動作などで曲げすぎないように注意しよう。



## 下半身の可動域

下半身では、股関節とひざの動きを中心に動きを組み立てる。そこに足首や足先などの関節の動きを加えて、バランスをとるのが基本。

### 前後に動かす



腰が地面から平行の位置の場合、もも上げは約130度程度が限界

後ろへの可動域は約40度が限界。ただし、走るときや勢いをつけたときはもう少し広がる

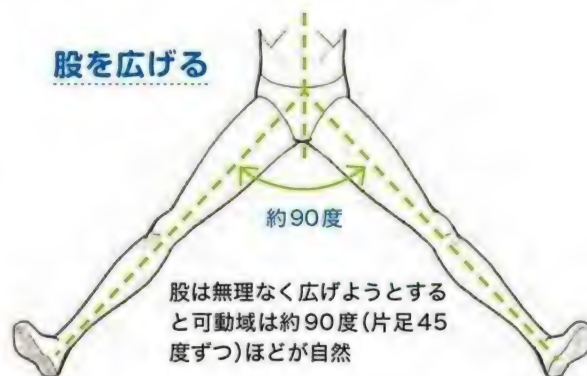
勢いよく蹴り上げた反動で上半身が多少まるまった状態で後ろに動く

### けり上げる



腰は上げた側の足にひっぱられるように傾く。体の中心線もそれによって少し曲がる

### 股を広げる



股は無理なく広げようとすると可動域は約90度(片足45度ずつ)ほどが自然

**POINT**



べたんこ座りは広げすぎない

いわゆるべたんこ座りでは、ひざの曲がり具合をあまり広げると不自然な体勢に見えてしまう。基本的にはあまり広げないように描いたほうがベターだ。



# 手の特徴を知ろう

人物を描くために欠かせない手の表現。親指から小指まで5本の指の配置と長さのバランスをとるのは、意外と難しいもの。まずは、手の構造を理解することからはじめましょう。

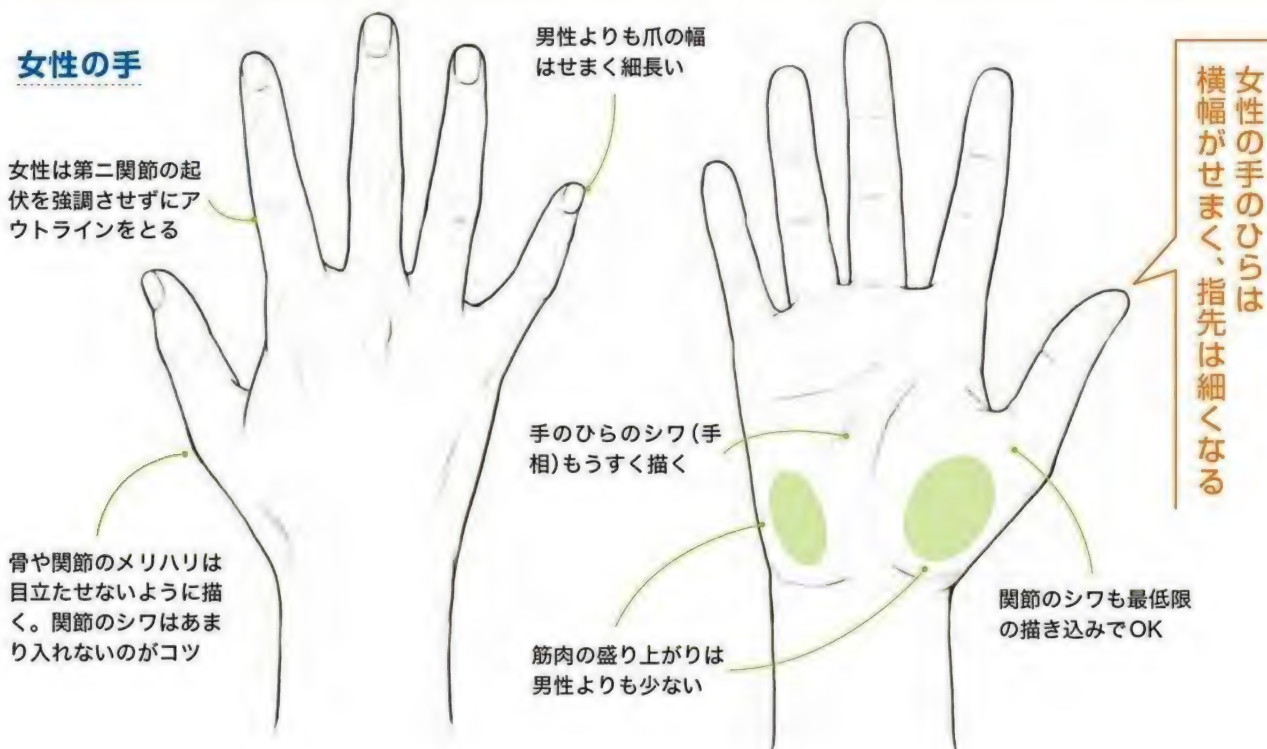
## 手の甲・手のひらの基本

腕を自然に下ろしているときに、外側にくるのが手の甲。内側になるのが手のひら。アウトラインは似ているが、それぞれ明確な特徴がある。

### 男性の手



### 女性の手





## 骨と関節で考える

複雑な構造の手をうまく描くには、骨がどのように入っていて、関節がどう動くのかをしっかりと頭に入れることが大切。

PART  
3

全身の描き方

手の特徴を知ろう

### 手の甲

指は3つの骨が連動して動く

親指が動くときはこの部分も一緒に動く

人差し指、中指、薬指が動くときでも、この部分は動かない

小指が内側に動くときはこの部分も一緒に動く

### 手のひら

指は第二関節から動く。第二関節はこの位置

親指はこの部分と一緒に内側に動く

### 曲がる位置

手を動かしたときに、奇妙な場所で曲げないように注意して

中心に向かって、ふわっと閉じる

指の第三関節はこの位置。少し厚みがある

指を内側に折りたたむときは、この部分も一緒に動く

手首は内向き、外向きともに90度くらいまで曲げることができる

この形で手を曲げるとき、親指はのびる

## POINT

### 第二関節だけでは曲がらない!

親指をのぞく人差し指、中指、薬指、小指は、基本的には第一関節だけを曲げることはできない。通常は第二関節が曲がり、それにとまって少し傾く。第一関節だけ曲げて描かないように注意。ただし親指はほかの指と構造がちがうため、動きも異なる。



第二関節を曲げたとき、第一関節も連動して傾く。第一関節がまっすぐだとこれも不自然

第一関節だけ図のように曲がることはない。自分の手をよく観察して!





# 手の描き方

手の特徴がつかめたら、実際に描いてみましょう。手は関節が複雑に動くため、その動きもさまざまです。難しい分、うまく描ければ絵のレベルが格段にアップして見えます。

360°  
マスター

## グーチョキパーを描く

こぶしを握るグー、人差し指と中指だけをのばしたチョキ、すべての指をのばしたパー。3つの動きをいろいろな角度から見てみよう。

グー

関節をしっかり意識しよう

人差し指の第二関節が  
いちばん高い位置にくる

わずかに指がカーブする

第一関節が親指の下に入る

200%

第一関節、第二関節、第三関節のシワが集まる

手首の関節をシワで表現する

親指と人差し指のつけ根に細かいシワが入る

小指のつけ根にふくらみができる

4つの第二関節がおうぎ型に並ぶ

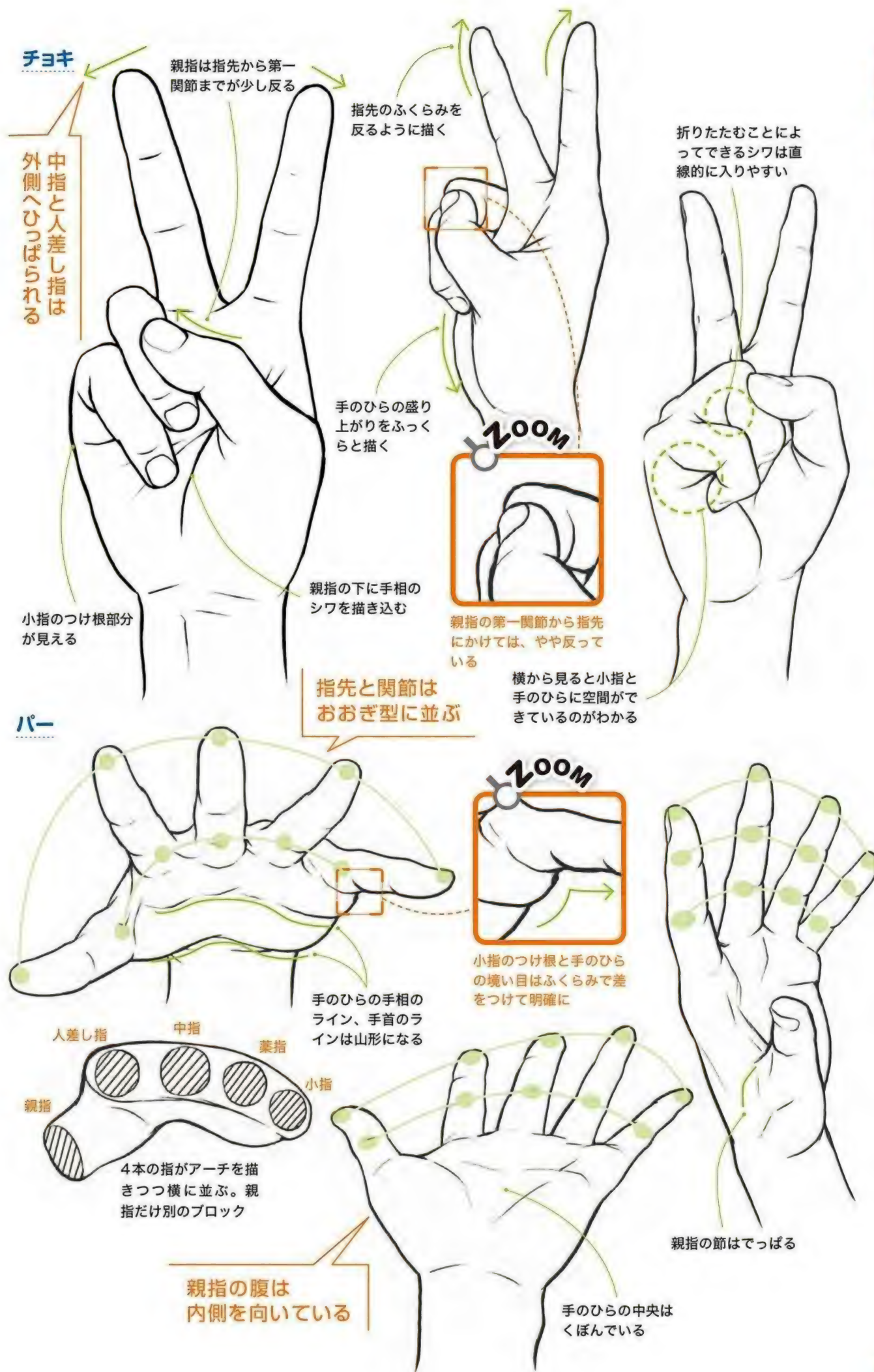
第三関節の骨のでっぱりを描く

親指のつけ根は肉づきがいいので、ふくらみをもたせる

親指の第二関節のふくらみを描く

折りたたまれているので、肉がよりふっくらする



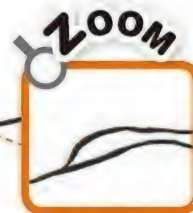




## シーンで描く

指差しをする、ペンをもつ、箸をもつなどさまざまなシーンでの手の動きを見てみよう。関節や指の角度、からませ方などに注目して。

### 指差し



人差し指の奥に、中指の第三関節が見える

中指の第三関節がもっとも高い位置にくる

曲げた指の内側に  
すき間ができる

曲げた中指の奥に  
薬指を重ねる

コップのもち手を親  
指の腹で支えている

### コップをもつ

親指のつけ根は  
半分隠れる

小指は内側へ入る

人差し指の腹が  
少し見える

人差し指の第二関節が飛び出す

### ペンをもつ

もち手の下は中指  
で支え、残り2本の  
指をそえる

人差し指の奥に中指、  
薬指、小指の順に少  
しずつ重ねて描く

人差し指と親指でペ  
ンをはさみ、中指の  
第一関節で支える

親指とペンの間には  
空間ができる

### POINT

#### 手のアウトラインは 関節をなだらかにつなげて!

手のアウトラインをとるときは、アウトライン上にくる関節のポイントをなだらかにつなげるイメージで描こう。



**祈る手**

小指の指先は向こう側へまわる



各パーツの長さ  
と  
反り方などを意識しよう

中指の第二関節が一番高い位置にくる

**箸をもつ**

上の箸は人差し指の腹と中指の指先の側面で支えるイメージ

大きめの空間ができる



下の箸は薬指の側面と中指の先で支える

**親指を立てる**

人差し指は下へ、小指は上を向く

適度に関節のシワを描き込む

**ボールをもつ**

親指、人差し指、中指の腹でボールをつかむ

薬指の内側でボールを固定。小指は薬指にそえる



指先を正面から見ているので、爪は上半分にアーチ状に描く

ボールの位置は、ボールの下が手のひらの中心にくるあたりに

**びんを空ける**

中指の側面と親指でフタをはさみ込み、人差し指をそえている

薬指と小指は、中指にそえたまま自然に握る

中指と薬指の指先の腹はほかの指に比べて少し浮く





# 年齢ごとの手の変化

手も顔と同じように、年齢によって描き方が変化します。年齢や性別に合わせて特徴がそれぞれちがってくるので、表現を変えて描き分けましょう。

## 年齢や性別による変化

それぞれの年代における手の描き方を比べてみよう。つるんとした赤ちゃんの手が年齢を重ねるごとにシワが増え、節が目立ってくる。

### 赤ちゃん



- 男女による表現の差はない。
- 肉が厚くてふっくらしている。
- 手のひらに比べて指が短い。

### POINT



### 生後間もない赤ちゃんは常にこぶしをにぎっている

生後半年くらいの赤ちゃんは、こぶしをにぎっている状態がほとんど。これは手掌把握反射という人間に備わった原始反射。赤ちゃんは、この手の動きを念頭に入れて描こう。

### 10代

#### 男性



- 指が少し長くなっていく。
- 指先はまるく、爪も短い。
- 関節は第三関節のつけ根のみでOK。

#### 女性



- 10代の男性に比べて指を長く。
- 全体的に指を細く、先をとがらせる。
- 第三関節のつけ根もうすく描けばOK。



## 年をとるとシワだけでなく節も目立ってくる

お年寄り＝シワとだけ考えて、手にシワを増やすのは半分正解で半分間違い。年をとるとシワが増えるだけでなく、やせ細って節も目立ってくる。また、手の甲のスジや血管も浮く。若者の手よりも、凹凸を強調しながら描こう。

若者の手

筋肉がしっかりつく前は脂肪のほうが多いため節もほとんどない

肌にハリがあるため、シワはほとんどない

お年寄りの手

脂肪が落ちて骨のラインが出てくるため、節が目立つ

脂肪が落ちることで、関節のシワも増える

男性

手首、指の関節を意識してゴツゴツさせる

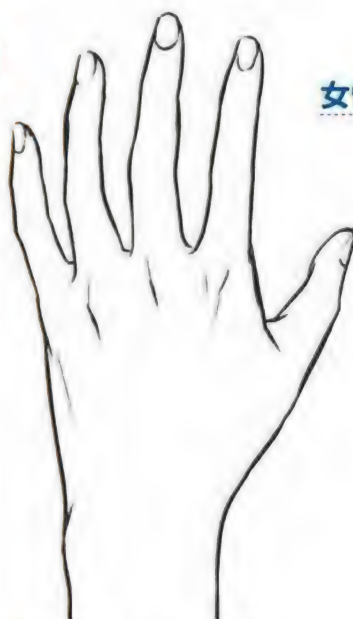


- 手のひらと同じくらいまで指が長くなる。
- 関節部分に少しシワを入れる。
- 手の甲の筋を描くと男性らしい。

20～30代

女性

女性の爪は縦長に細く、指も曲線を意識して描く



- 指先を細くシャープに描く。
- 爪(ネイル)をのばしてもOK。
- 手の甲の筋を適度に入れる。

男性

関節、甲にしっかりとシワを描き入れる



- 指の関節にシワが多く入る。
- 全体的に少し太くなる。

50～60代

手の甲にはシワや浮き出た血管を細かく入れる

女性

女性の場合は、指のラインを意識してシワを描いていこう



- 細さを保ったままシワを入れる。
- 関節が少し目立ってくる。



# 上半身の描き方

上半身は腕を中心にしたアクションが基本です。実際にマンガを描くときは上半身だけを描くコマが多くあるので、その分、いろいろな表現を身につけることが重要です。

## 腕の動き

同じ腕をおろした状態でも、手に向ける角度によって筋肉の動きにちがいが出る。イラストで筋肉のアタリがどう変わるかを見てみよう。

手のひら正面



手のひらには手相(=シワ)がある。ある程度書き込んでリアル感を出そう

手のひら内側



手の甲正面



手の甲内側

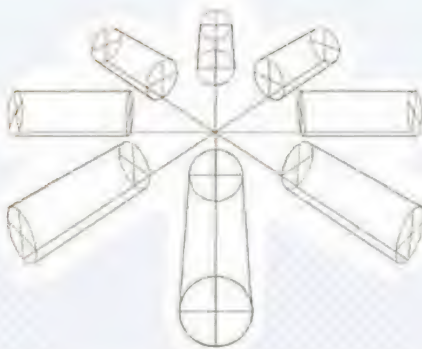


手の甲が外側にくるので指は内側に曲がる

## POINT

### 「円柱」をイメージして さまざまな角度の腕を練習しよう

いろいろな角度の腕を描く練習をするときは、8つの方向から線を引き、「円柱」をもとにして考えるととらえやすい。見たままを描こうとすると難しく思えるポーズでも、このようにシンプルな形態に置き換えるクセをつけておくと、どんなポーズを描くときにも役に立つ。



パースのついた円柱で簡略化してとらえて、さまざまな腕の角度をマスター!



## 基本のポーズ

腕を組む、手を振る、のびをするなど、上半身をメインにしたよく見られるポーズ。腕の動きに注目しながら、観察してみよう。

PART  
3

全身の描き方

上半身の描き方

### 腕を組む



腕は肩からひじに向かって少し内側に入る

両腕のひじの高さは平行になる

筋肉質で腕が太いキャラは腕がからませづらいので、反対側の二の腕の下で握りこぶしにする。力強さも出せる

上体を上に反らすことで自信満々な印象に!

太さがあるので、腕が前方へ出る

### 手を振る



腕といっしょに肩も上がる

肩の平行と腰の平行を逆にするとバランスをとりやすい

### 手を腰にそえる



一方の肩を上げるとえらそうに見える

両手の平行と両ひじの平行がそろう

ひじの位置は背中より後ろ

胸を張る

両腕のひじが体の内側を向く

### のびをする



手首を反らせる



胸を張ってあごは引く。あごを上に向けると、後ろに上体を反らしているようになる

腰につけた手は親指が背中側へまわる

服にひっぱりジワを入れる



## シーンで描く

マンガのワンシーンとして出てきそうな上半身の動きを紹介。派手な動きのときは、表情も大胆にデフォルメして生き生きさせて。

### ガッツポーズ!



手は後ろに向かうのでパースをつける

ひじを大きく上に伸ばす

### ガビーン!



目のまわりに効果線を入れて、青ざめた表情にするとGOOD

脇の下のすじを描き入れる

頭を後ろに倒しているため、上体が反る。上半身の中心がカーブを描く

体を反らすため、背中のS字カーブが大きくなる

腕を上げた分、服のすそが上がる

### アチャー...



頭を両手で抱えたまま、頭を下げる

頭を落としているため、体がまるく縮まる

折り曲げた腕は、ひじが鋭角になる

### 涙をめぐう



目元に腕の側面が当たるので、目は描かずに腕に前髪を少しかぶせる



**ほおづえをつく**

手のひらを当てている側のほほを少しゆがませる

手を当てているので顔はかしている方が自然

**新聞を読む**

人差し指をそえて、広げた新聞を支える

新聞の角度と目線が合うように、目線はやや下向きに



ほおづえをついている方の肩が上がり、反対の肩は下がる



新聞紙にもシワを描き込む

**髪を結ぶ**

結んでいる位置に向かって髪の毛を流す

背筋をピンと伸ばすとデキるサラリーマン風に



指はごちゃごちゃにならないようしっかり描いて。向こう側の手のひらは、頭に隠れる

頭のうしろで行う動作なので、ひじが鋭角に曲がる

**銃をかまえる**

目線は鋭く相手を見つめる

銃をもった側の肩が上がる

前に出した腕の立体感を出すために、円柱でとらえるとわかりやすい

人差し指をトリガーに引っかけ、もう片方の手で銃をもった手を支える



上体を前に倒す分下腹部にふくらみが出る



## 電話をする

視線は携帯の方に向けると親しげな印象に

電話は軽く握るように描き、人差し指をそえる

携帯をもつ手は脇をしめると女の子らしい

視線をななめ上に向けて、思考している感じを強調

## 考え込む

人差し指を軽くあごにそえるように描く

体のパーツが全体的に中心に集まるポーズなので、スーツに寄せジワが多くできる

上げた方の腕は、ひじをもう片方の手の甲にのせる

## ネクタイをゆるめる

目を閉じるなど疲れた顔つきにすると、リアル感が増す

人差し指をネクタイの輪に引っかけて、ひっぱる

## メガネをクイッ



人差し指と中指でメガネのブリッジをクイッともち上げる

メガネの中の目をあえて描かず、ミステリアスな雰囲気を出すのもアリ

## 後ろから抱きつく

抱きつく勢いで髪の毛が流れる

後ろの人物の腕は、前の人物の顔の下で組む

後ろから抱きつかれた勢いで、前の人物がやや前屈みになる

薬指と小指を少し曲げると不自然にならない

もう片方の手を腰にあてると自信ありげなポーズに



## かぶりつく



肩を上げると喜んで  
いる感じを出せる

両手でもつと、大切に  
味わっている感じに

髪の毛の動きや表情を  
デフォルメして躍動感を!

## あくび

口を大きく開けて描こう

口元に手をそえる

毛先を乱すと、  
寝起きっぽい感じに

## 仕切る

前に出した人差し指  
は、パースをつけて  
勢いのある動きに

体の軸は傾けた方が  
動きが出せる

髪の毛をふわっと浮かせる  
と、相手から圧をかけられ  
ているような感じを出せる

## 焦る

口は波線で  
アワアワとさせる

手首は内側へ、手の  
ひらは外側へ描く



腰にあてた手は、  
手の甲側を体につ  
ける

## 殴る

後ろの手は小さく描くこ  
とで遠近感を表現する

こぶしの動きに合わせて、  
上半身を大きくひねる

口のラインをゆがませて  
動揺している感じに!

大きく振りかぶっ  
ているので肩のラ  
インは大きくな  
めになる



# 足の描き方

洋服を着ている人を描く場合は省略できますが、足も手と同じように関節や指などパーツが細かく難しい部分。くるぶしやかかとなど、足ならではのパーツを意識してみましょう。

## 足の基本

足は、指の長さや関節の位置が特徴的。かかと、土ふまずなどのパーツも正確にとらえよう。くるぶしの左右の高さのちがいにも注目。

### 正面

くるぶしは内側が高く、外側が低い

薬指と小指は内側に向かって描くと自然

基本的に親指が人差し指よりも長くなる

### うしろ

アキレス腱は徐々に細くなり、そこからかかとにつながるように太く描くとよい

かかとはキュッとカーブを描きながら地面と接する

### 横

足の甲は少しカーブさせる

横から見ると、足首は足の長さの約1/3になる

かかとは少し外にはみ出す



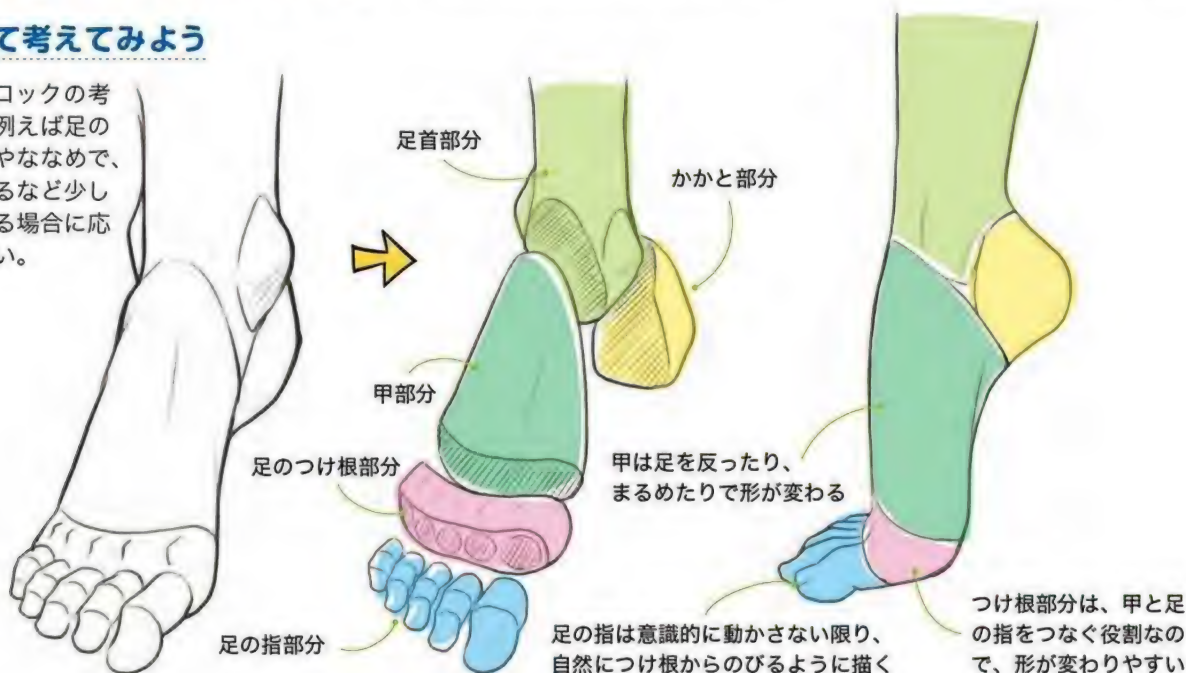
足の指は関節部分をぼっこりさせる

## 5つのブロックで考える

ななめや横向きの足を描く場合には、足を5つのブロックに分けて考えると描きやすくなる。常に各パーツのつながりを考えながら描こう。

### 分解して考えてみよう

この5ブロックの考え方は、例えば足の向きが横やななめで、反っているなど少し動きがある場合に応用しやすい。





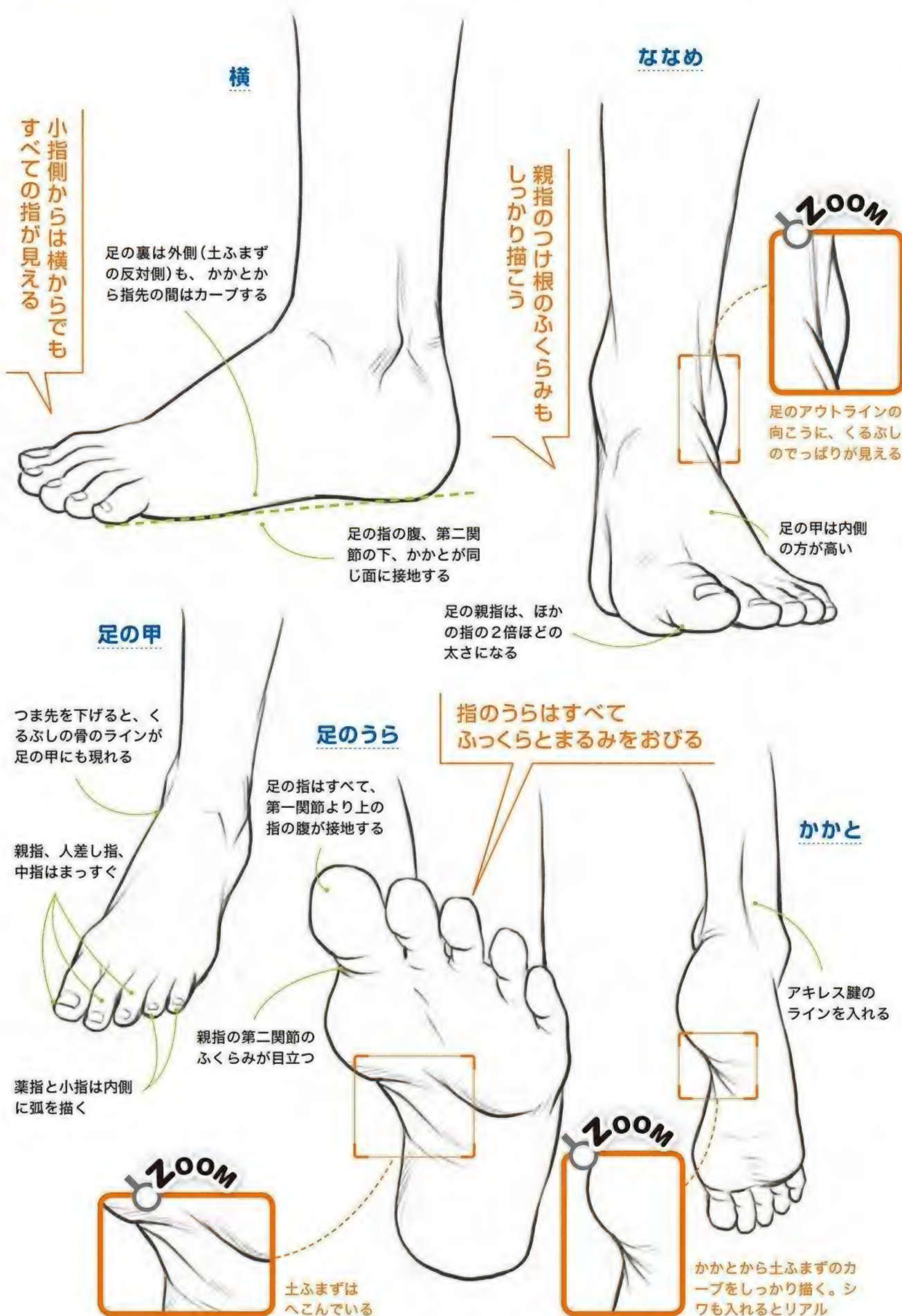
# さまざまな角度から描く

普通に立っているときの足を、さまざまな角度から見てみよう。複雑な足のパーツは、角度によって描き方が大きく変わってくる。

PART 3

全身の描き方

足の描き方





# 足の指の動き

手の指ほどではありませんが、足の指にも動きがあります。つま先立ちをしたとき、足に力を込めたときなど、さまざまなシチュエーションにおける足指の動きに注目してみましょう。

## つま先立ちの指の動き

足指の動きでもっとも多く使われるのが、つま先立ち。かかとを上げて立っているときは、足指の第二関節に体重を傾けている。



## ふんばるときの指の動き

足の指それぞれの動きを表現するため、足の指に全体重がかかったときの、ふんばった指の動きを観察してみよう。



### ふんばるときは地面を指先でギュッとつかむイメージで

ふんばっているときの足の指先には、地面をつかむようにギュッと力がこめられている。力が入って地面に強く接するため、すべての指の腹が平たくおしつぶされるのもポイント！ 関節の内側のシワが多く入り、第一関節の山が目立つのも特徴。



## さまざまな指の動き

指と足の関節の動きを一緒に見てみよう。ポーズによって動きが変わるので、その細かな違いを描き分けられると、表現がレベルアップする。

PART  
3

全身の描き方

足の指の動き





# 脚・下半身の描き方

下半身の表現は、脚の動かし方がメイン。歩く、座るといった何気ない動きでも、動かし方を変えることで、キャラクターの個性が表現できます。

## いろいろな脚の形

脚の形は男性は筋肉質に、女性は細くしなやかに描くのが基本。そこにさらに動きをプラスして、キャラクターに個性を出していく。

### がに股



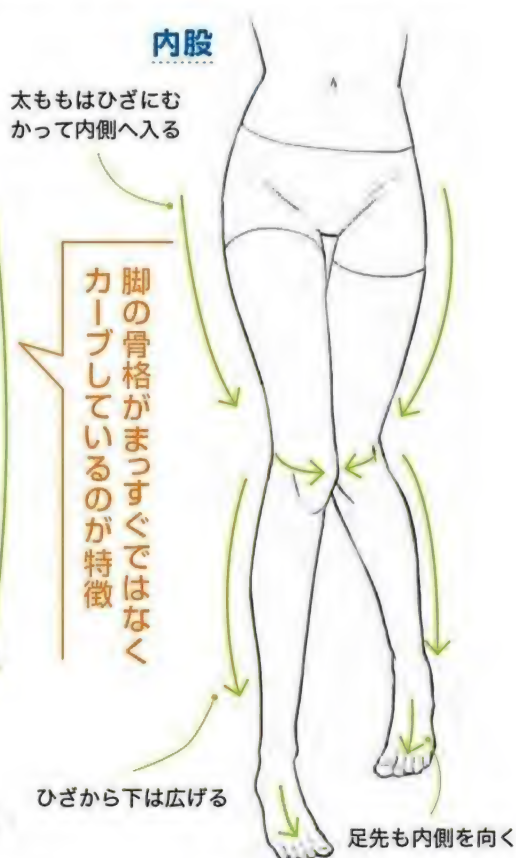
- 足先を外側に向ける。
- 後ろ側の脚もひざは曲げたまま。
- 大きな足音を立ててもOK。

### O脚

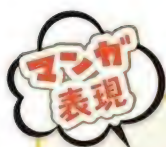


- ひざ頭は前を向き、脚のラインは弧を描く。
- 足先も外側を向く。
- 股下が広めに開く。

### 内股



- ひざ頭が内向きになる。
- 太ももがくっつきひざが当たる。
- 男性の場合は頼りなく見える。



## マンガ表現

マンガの中でキャラクターの脚の形に変化をつける場合には、脚の形に合った効果音や表現方法を取り入れてみよう。がに股は大きな足音を表す効果音を入れたり、内股は脚のまわりにぶるぶると震えている点や線を描いたり、いろいろ試してみよう。



大きな足音



ふるえる



## 基本のポーズ

脚はひざや股関節、足首などの関節で曲がり、それ以外のところでは曲がらない。曲がる方向も不自然にならないように注意して。

PART  
3

全身の描き方

脚・下半身の動かし方

### あぐらをかく

手前の足のかかととは奥の足のふくらはぎの下にはさまれる



ひざは地面より少し浮いている

### ひざを抱え込む

手は手首からくいつと落ちる

曲げたひざを、両腕で抱え込む



腰の接地面と足首の位置を決めてから、ひざを決める

座ったときのお尻のまるみを意識して

### 正座

目線をしっかり前に向けると行儀がいい

太ももに手をのせた場合、ひじがやや外側へ向ける

かかとはお尻の肉に沈むので、描かなくてOK



zoom

折りたたんだ太ももがふくらはぎにのる

太ももとふくらはぎがつぶれて、平らになる

### 脚を組む

ひざに手を置くと上品に見える。手の指の重ね方に注意



片方の脚にもう片方の脚をのせる。のせる脚は太ももからひざが上に向かう

落ちる脚はだらっとしているので、多少か上げた方が自然に見える



## シーンで描く

飛びはねる、ふんばる、しゃがむなどは足の動きがメイン。また、手をのばしたときに、脚の動きが連動することがある。

### だらっと立つ

力を抜いた方の肩を下げると、だらっとした印象になる

ななめになった体の重心は右足にかかっている

重心がかかっている右足は、足全体がべったり地面につく

肩の平行と腰の平行は逆向きになる

重心がない方の脚は軽く曲げて、力が入っていないことを表現

### 飛びはねる

腕の動きの向き

前に出した脚と反対側の腕が上がる

下に勢いよく下げた腕の動きに合わせて、体をひねる

けり上げる力

脚を大きく広げる

### 手をのばす

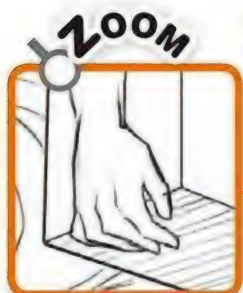
のばしていない方の腕は、ひじを少し曲げながら外側へ

上半身をひっぱり上げる力

バランスをとるために、上半身全体が反る

上にあげた腕によって上半身がひっぱられる

### ふんばる



親指は荷物の側面にそえ、残り4本の指を下側にかけてもち上げる

荷物の重さで腕はピンと伸びる

ひっぱり上げる力

ひざは外側を向く

足全体が地面にびたりつく

荷物の重さ

ふんばっているのにひざが前に出て、太ももの裏とふくらはぎの筋肉が張る



## 脚をクロスさせる

重心の位置は  
クロスした足の間に

脚をクロスさせている  
ので、上半身でバラン  
スをとる。S字ライン  
を意識して描く

左足は全体が地面に  
ついている

左足に体重がかっ  
ているので、上半身  
が左側に少し下がる

## 片足を上げる

視線は足の裏へ向く  
ので、顔全体が傾く

右手で足先に触れ  
るため、大きく肩  
が下がる

上半身は  
カーブを描く

右足はつま先のみ地  
面についているので、  
かかととは浮いている

左足は体を支えるた  
めに力が入っている  
ので、ピンと直線的に描く

バランスをとるた  
め、上げた方のひざは前  
に突き出る

## ヤンキー座り

太もものにのせた腕にも  
体重を分散させる

腕は太もものにのせる。  
力が入っていないので、  
手首がだらっと下がる



折り曲げた足の上  
に、お尻がのって  
いる

太ももでふくらはぎが  
つぶれるので太く見える

## ぺたんこ座り

手をピンとのばした状態  
では、やや前傾姿勢になる

脚全体とお尻、手のひ  
らの接地面が同じであ  
ることを意識して

足先は外側に向けると  
かわいく見える



# 全身を使った動き

人間の体を動かすときは、まず骨と関節がどのように連動しているかを理解するのが大切。重心を意識して全身のバランスをとりながら、キャラを生き生きと動かしましょう。

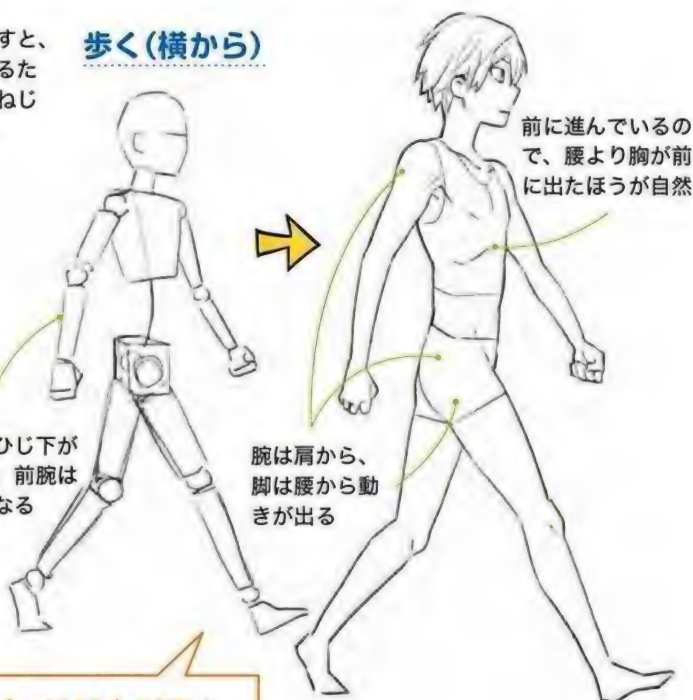
## アタリから考えよう

手足の基本の動きをとらえよう。動きがわかりにくいときは、体のパーツを箱、関節を球体にしてアタリをとると把握しやすい。

### 歩く(正面から)



### 歩く(横から)



### 走る



## マンガ表現

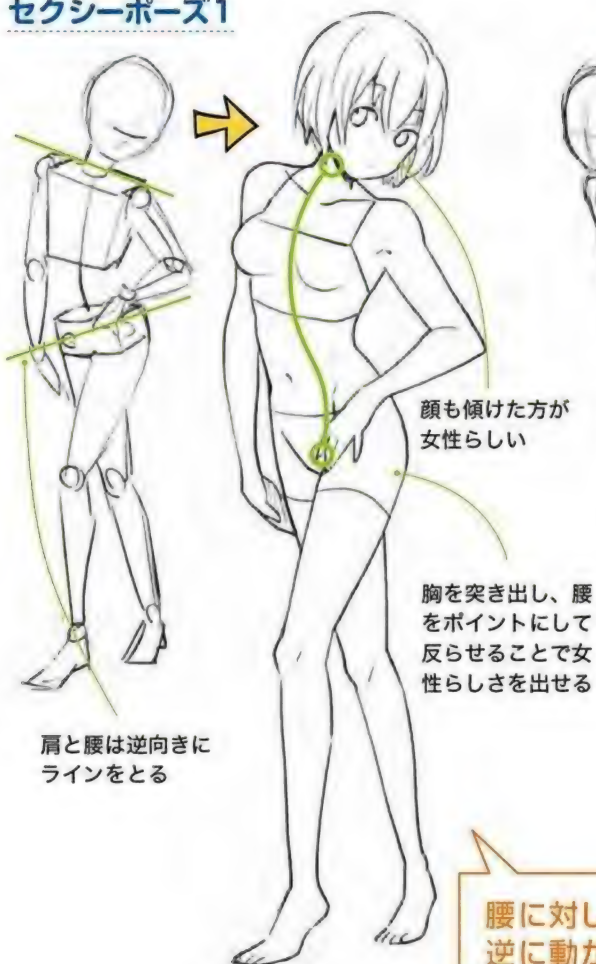
逃げるシーンでは  
脚が前、体が後ろになる



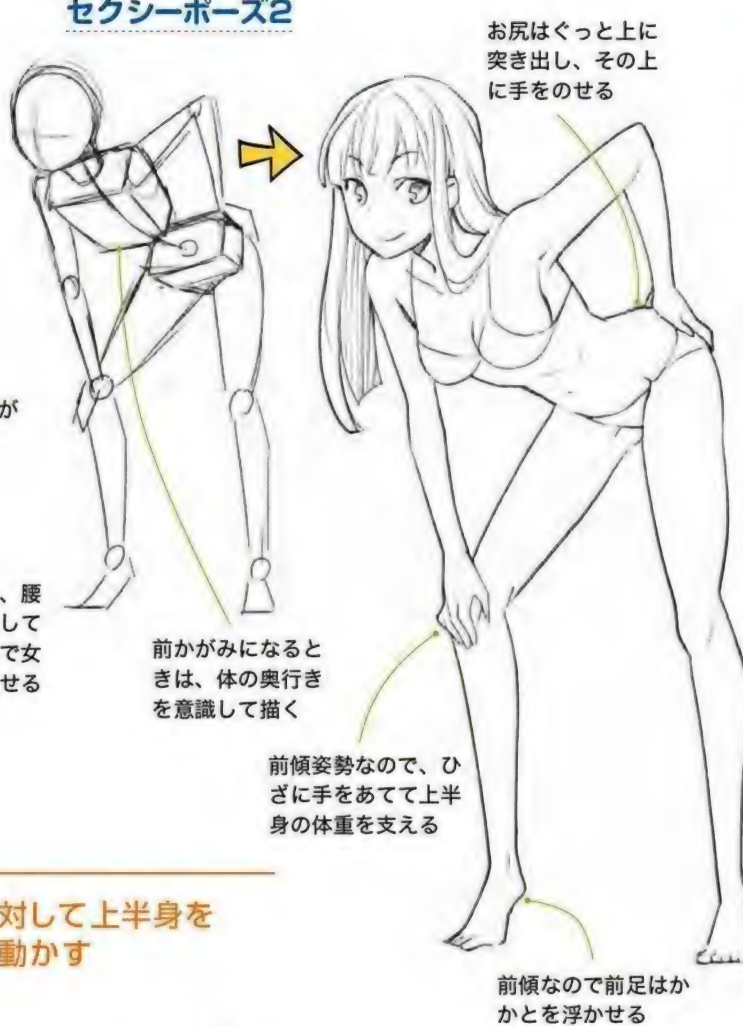
後ろから追われて逃げるシーンは、顔を後ろへ向け、脚は前に大きく出して描くことで表現できる。



## セクシーポーズ1

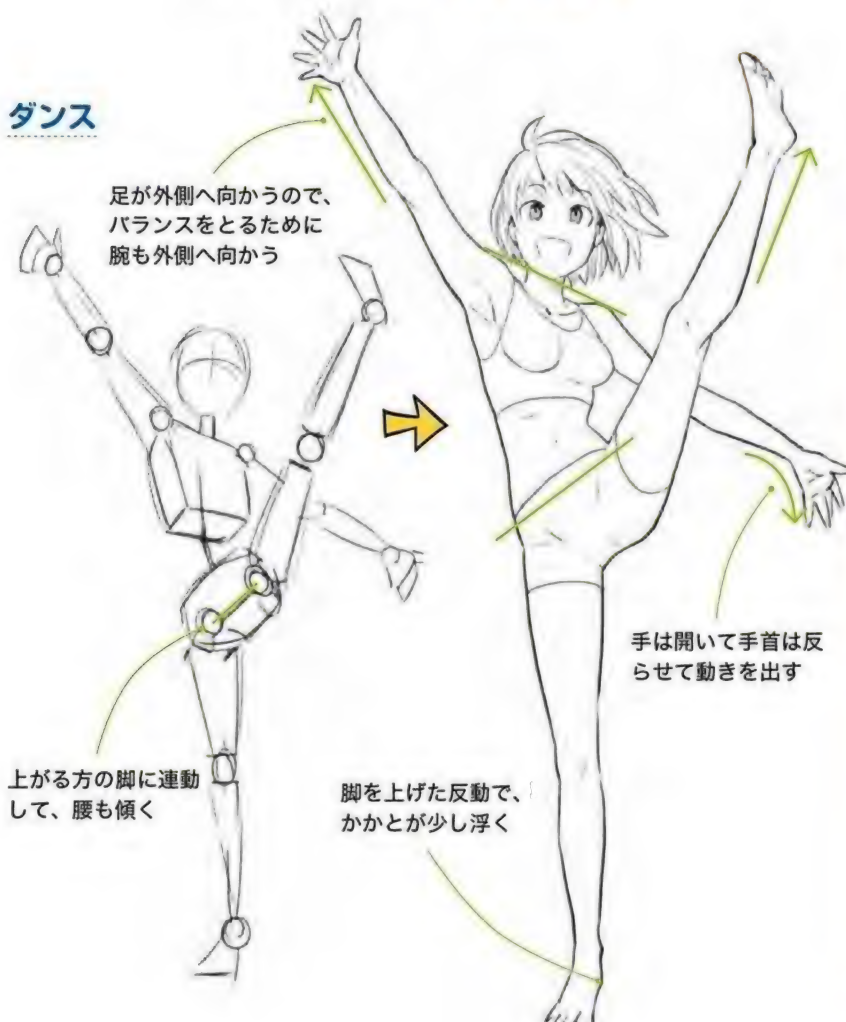


## セクシーポーズ2



腰に対して上半身を逆に動かす

## ダンス



**NG** 手足だけ動かすと不自然になる



手足が動いているのに肩、腰ラインが動かないのは、構造上ありえない

手足を動かすときは肩や腰も同時に動き、傾きやひねりが生じる。手足だけ動かすと不自然になるので注意。



## 殴る・蹴る

バトル系、アクション系のマンガを描くときに欠かせない闘いのシーン。相手に対して、勢いよく手足をくり出すのがコツ。

### 殴る

殴る腕が前に出た反動で、一方の腕は大きく後ろにひっぱられる

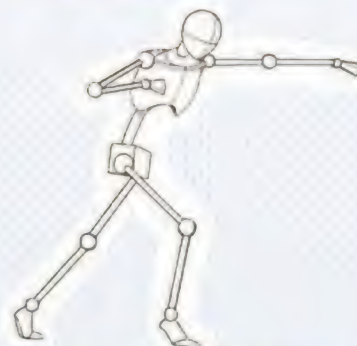
パンチをくり出す腕とは逆側に向かって、腰が大きく回転。これがこぶしの推進力になる

頭からかかとまでを直線でつなげるイメージ

頭から足先まで1本の線でつながるイメージで

### POINT

#### 殴るポーズの アタリのとり方



アタリは頭とつま先をつなげるイメージ。後ろ足を蹴り上げる力で前に向かう力がのり、パンチ力が増す。

### 蹴る

蹴りをする側の腕は下がるのが自然

指先には力が入っているのだからぎゅっとまとめる

### ひざ蹴り

蹴りをする側の肩が上がり、かつ前が出る

左脚を蹴り上げることで、体が右側に傾く

ひざ蹴りのバランスをとるため、腕は後ろへ

股の開きによって、腰の角度が上がる

脚を前に振り上げた勢いで、体がやや後ろに傾く

体を支える脚は一直線になる

ひざは外側を向く



蹴りの反動で、かかとが浮く



## 寝そべり

女の子が床に寝そべるポーズ。上半身を起こしたうつぶせやおむけなど、角度を変えると髪の毛やバストの流れも変わることにも注目して。

PART 3

全身の描き方

全身を使った動き

### ポーズ1

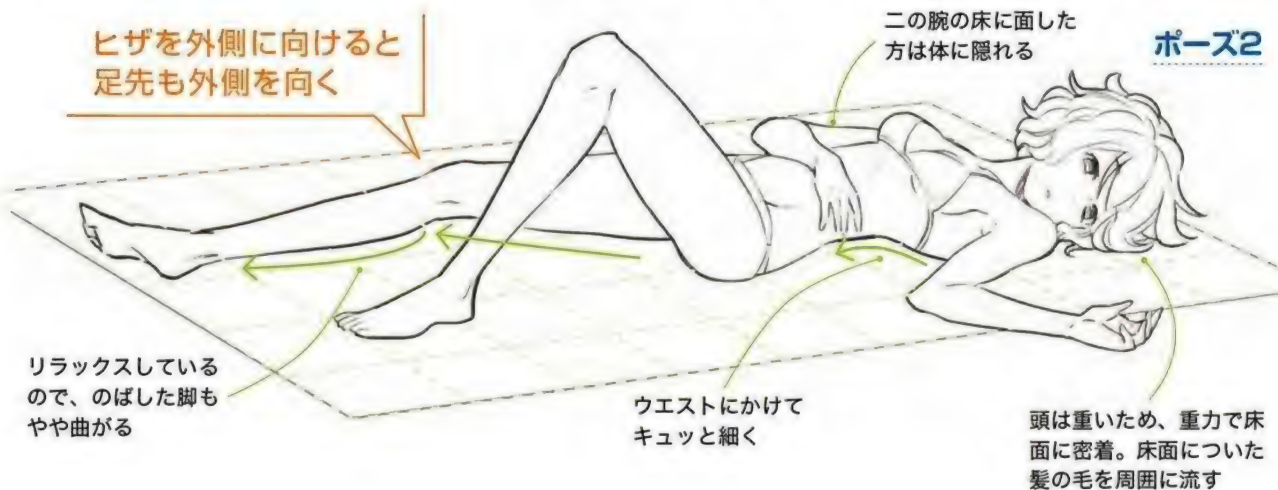


**POINT**  
腰から上と下を  
ブロックで考える

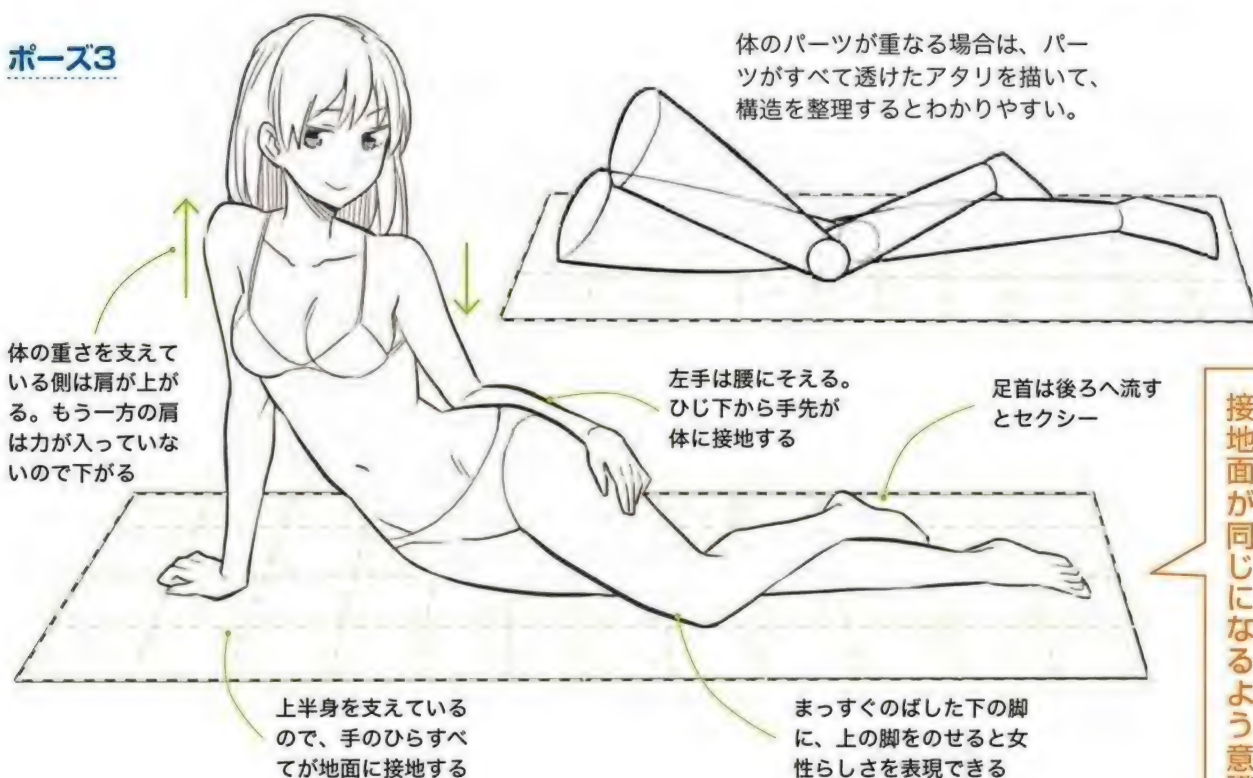


床面に接する面と接着しない面は、ブロックで考えるとわかりやすい。

ヒザを外側に向けると  
足先も外側を向く



### ポーズ3



手前のひざ頭と奥の脚の  
接地面が同じになるよう意識



## 感情を表現する

感情の動きは顔に表れるが、体の動きでもそれが表現できる。喜び、悲しみ、驚き、怒りという基本の4つの表現方法を見てみよう。

### 喜び



### 悲しみ



### POINT

涙を描いてさらに深い悲しみを表現



指の隙間からこぼれ落ちる涙を描くと、より深く悲しんでいる様子を表現できる。



## 驚き

男性

手のひらを相手の方に向けて、防御の構えに

驚いているため、上半身が後ろに傾く

びくっとした反動で、少しかかとを浮かせる

ZOOM

毛先の一部をびよんと立たせると、驚きが強調される

男性と同じく、上半身は後ろへ傾く。反るわけではないことに注意

ひざは内向きに。腰を落としてバランスをとる

ひざを曲げて倒れないようにバランスをとっている

女性

肩をすくめるのは、肩を上げて表現する

驚いて口を大きくあけてしまったのを隠すため、手で口をおおう仕草に

ひざ頭を内向きにするとう女性らしいポーズに

こぶしは強くぎゅっと握る

男性

## 怒り

女性

怒る相手が目の前にいる場合は、上半身が前に出る

ひじは内側に力が働いている

胸の中心が前に張り出す

脚は力を入れてふんばる

ZOOM

ひざまわりはゴツゴツさせて筋肉を表現

腰に手を当てる姿勢のバランスをとる

手は甲を腰にあてる

ひざが内側を向いているので、足先も内側を向く



# 戦闘シーンの描き方

**2**

**【破裂】で表現**  
線ではなく形で表現したもの。線の長短のアクセントをつけるとうい

**【線】で表現**  
地面を蹴ったいきおいや銃の連射による衝撃を表現するのに効果的

**3**

**【残像】**  
動きの残像を線で表現する

**1**

見ごたえのある戦闘シーンは誰かが一度は描いてみたいものだ

アキョー

戦闘シーンは激しい動きや衝撃を線や破裂の形で表すことが大切だ

爆発的な表現ではじける様子を出そう

**4**

残像

破裂

線

**5**

例え、殴り合いのシーンでは激しいこぶしのぶつかり合いを演出できる

**3**

この線を「残像」と呼んだりするぞ

キャラクターのすばやい動きを光線のように描くのもアクションシーンでは効果的だ

**6**

**5**

さらに、汗や血、岩の破片などが飛び散る様子を描き足すとより臨場感のある描写に仕上がるぞ!

**6**

これらの戦闘表現を組み合わせるとより効果的な描写を生むのだ!

余韻 ← ぶつかる! ← スロー ← スロー



**マンガで実践!**

ストップモーションで動きに強弱をつける

闘いの様子をコマ送りにして、流れに強弱をつけよう

瞬間的な衝突を効果的に見せて、読者を楽しませよう!

ぶつかり合うときはこぶしを描かず表現し、ぶつかったあとの余韻はしっかりと描くんですね!

ストップモーションでバトルに静けさを持ち込むと、見せ場のシーンがきわだつぞ



# PART 4

## 服、シワの描き方

マンガキャラの特徴を出すにあたってとても大切なのが、キャラクターの服の描き分け。男性、女性の体のちがいを意識しつつ、さまざまな服を描いてみましょう。デザインはもちろんのこと、質感や人物の動きによってシワにちがいが出ることに注目！





# 服の描き方の基本

服を描くときは、いきなり服から描き始めるのではなく、体のラインの上にまとわせるように着せていくのがコツ。厚みを出して、シワを描き入れることでレベルアップして見えます。

## 体のラインを意識する

体のラインを無視して服を描くと、おかしい絵になってしまうことも。男女のちがいをとらえにくいので、必ず体のラインを先に描いて。

男性

直線的なラインの  
体に服を着せよう



ズボンは股下だけでなく、Tシャツが重なっているウエスト部分も意識して描こう

男性は筋肉が多いため、服を着ていても筋肉の張りを表現するように。胸筋の張り、ひざのどっぴり、ふくらはぎのふくらみなどを意識して描いていこう。

女性

女性らしいまろみが  
服のラインにも影響



トップスのすそは、腰まわりの太さで自然と少し上がる。そしてゆるやかなふくらみができる

女性は筋肉よりも胸、お尻の脂肪のふくらみを意識して、体のやわらかな曲線をそこなないようにする。スカートを描くときは、腰幅よりふくらむように描いて。



## 首まわりを意識する

服のデザインで、特に変化が大きいのが首元。シャツ、Tシャツ、パーカー、タートルネックなど特徴的な描き方を覚えよう。

## Yシャツ

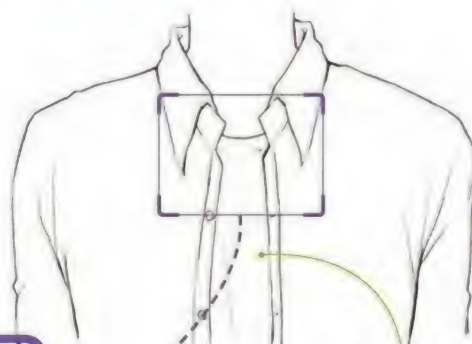
## ボタンをしめたとき

首に対して、えりぐりがしまる。えりと首の間のアキが狭くなることで表現

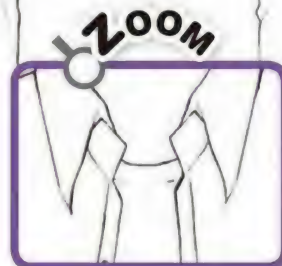


シャツの第一ボタンはえりの中心に。デザインによっては第一ボタンのみ開ける場合も多い

## ボタンをあけたとき



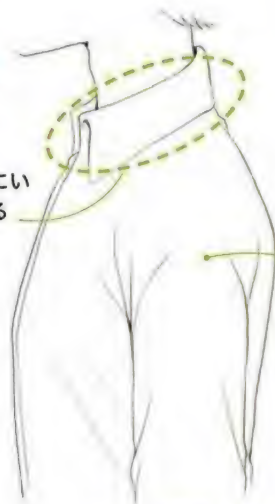
中に着ているシャツが見えるので、そのデザインも考えて描こう



えり自体の重みでえりの位置が外側、もしくは内側に倒れる

## 横向き

えりの幅は首の後ろにいくに従ってせまくなる



シャツのそでは、肩口から縫い合わせてあるので立体的

パーカー特有のフード。首元はV字になり、大きなたるみができる。しずく型を意識して描くとよい

## アレンジ



## Yシャツにネクタイをしめる

ネクタイはリボン状のものをえりの下に巻いて結ぶ。そのため、結び目はななめになる。

## パーカー

## 正面

パーカーのフード部分には、ひもが通っている。ひもの先の結び目も忘れずに



ふ厚いフードの生地は、2〜3段に折り重なる

## 横向き

パーカーはゆるめのサイズが多いので、肩口の縫い合わせ位置が実際の肩より落ちる



たるみジワ(⇒P155)を入れて、フードが折り重なっている部分を表現する

## タートルネック

ネックが首まわりに沿うように。首がしまって見えないよう、少しだけすき間をあけるとよい



首元がリブ(のびるように編まれている布)になっているときは、リブのラインを入れる

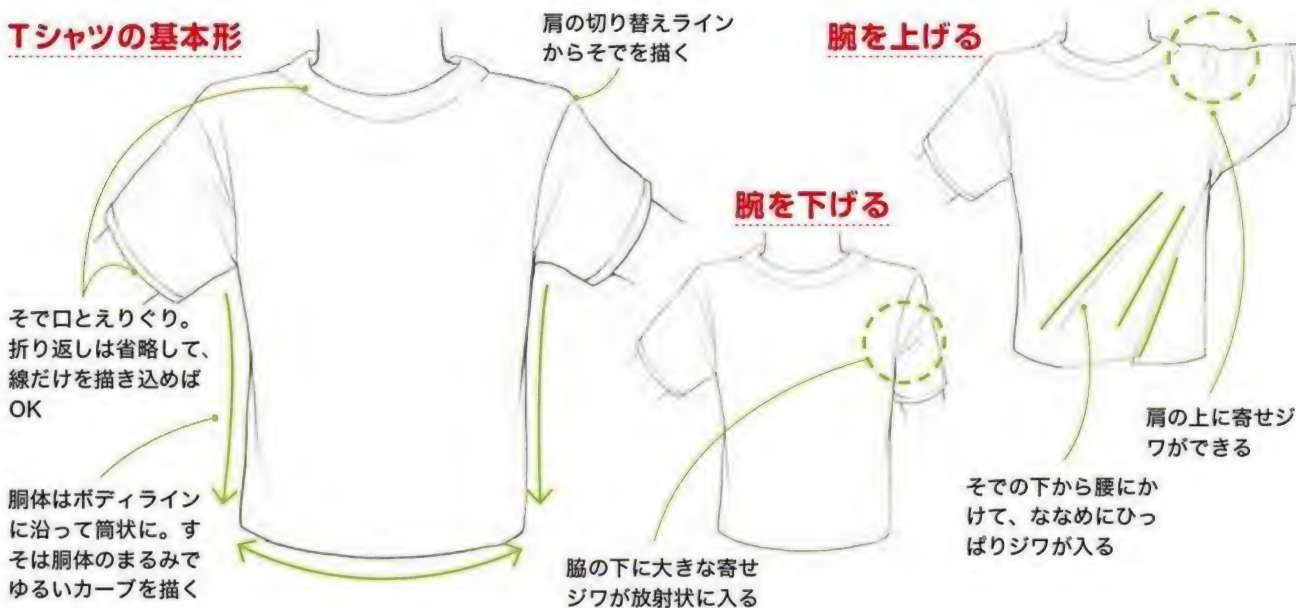


# Tシャツ・パンツの描き方

さまざまなシーンでよく登場するTシャツとパンツを描いてみましょう。いろいろなファッションを描く前に、まずはベーシックな服の描き方を押さえるのが基本です。

## Tシャツの構造

### Tシャツの基本形



## プロセスで確認

Tシャツは、それだけを平面で描くのではなく、人物の体に着せるように描くのがコツ。体の厚みや構造を考えながら、立体的に描いて。

### 1 えりぐりから描く

鎖骨が少し出るくらいの位置に、えりぐりを描き込む。えり元は二重線。肩のラインも描く。



### 2 そでを描く

肩のラインに合わせてそでを描く。そでと体の間に脇の線を入れる。



### 3 全体を描く

脇の線からそのまま胴体部分につなげる。体より1〜2まわりほど大きく描こう。



### 4 シワを描く

ポーズや体型を見ながら、シワを描き込む。



### POINT そでの長さに注意!



ななめから見たときに、そでの長さが左右で変わってしまわないよう注意。肩のラインとそで口は常に平行に。



## パンツの構造

パンツの基本はチノパン、ジーパン、スラックスの3種類。これを描き分けられれば、男性のパンツスタイルのほとんどをカバー。

### チノパン



ポケットのまわりにはシワを

うすい横線を全体に入れるとデニムっぽい

すそは長めなので、もたついたシワを入れる

- 厚手のコットン素材を意識して。
- すそにほどよいもたつきを出す。
- フロントはジッパーとボタンを忘れずに。

### ジーパン



アウトラインをガタつかせず、すっきりとしたシルエットに

ポケットのラインをはっきり入れる

すそのもたつきはあまりできない

- デニム素材のかたさを意識して。
- 足にややフィットさせる。
- 足下のもたつきは少なめ。

### スラックス



- センターに折り目がある。
- シワが入りにくい素材のため、シワを描きすぎない。

## プロセスで確認

パンツもTシャツと同じように、まず全体の形をとってから細部を描き込んでいく。パンツの中の脚の形を意識すると、リアリティが出る。

### 1 ウエストから太ももを描く



### 2 ひざまわりを描く



### 3 足首まで描く



### 4 シワや素材感を描く



脚と腰のラインに合わせて、太ももまでのシルエットを描く。この部分は体に沿う感じでOK。

ひざまわりは生地に余裕ができるので、アウトラインを少しガタつかせながら描くのがコツ。

足首までのラインを描く。ふくらはぎの部分は、そのふくらみに合わせるようにカーブさせよう。

ウエスト、ポケット、股下のジッパーなどを描き込む。体型に合わせてできるシワを入れたら完成。



# 360度マスター [Tシャツ・パンツ]

Tシャツとパンツの基本を押さえたら、それをあらゆる角度から観察して、どんな角度でも描けるように練習していきましょう。



## 正面

シンプルなTシャツとチノパンを身につけた男性。正面、ななめ、横、後ろと、それぞれの特徴を見てみよう。

### 正面



シワは左右でちがいを  
出したほうが自然に見える!

Tシャツのそでの丈は二の  
腕の真ん中くらいがベスト

ななめのときは、奥側  
のシワは手前より描き  
込み少なめでOK

ズボンのウエストは、Tシャ  
ツに重なって見えないが、意  
識して描くこと

男性なので直線  
的なシルエット  
を意識

ななめのときは手前側の  
シワを多めに!

パースをつけてアタリ  
をとってから描く。逆  
向きでも意識すべきと  
ころは同じ

### ななめ1



腕の長さ、肩の位置、  
手の長さなどが同じ  
になるように



背中のS字やふくらはぎの立体感を意識したシワを！

Tシャツを着いても背中のS字カーブを意識して、少しへこませよう

背中には肩甲骨の張りによるシワが入る

## ななめ2

## 後ろ

Tシャツの首まわりは、正面よりアキが少なくなる

Tシャツのすその長さも、正面と変わらない

ひざの裏やお尻のまわりなど、動きが出る部分にはシワを多めに描き入れる

ズボンのすそは、正面よりやや長めになり、くつのかかと部分にかかる

## 横

腰からお尻にかけての曲線でTシャツのすそが持ち上がる

首から胸のラインは、平らに描くのではなく胸板の厚さを出す

横向きの場合でも、向こう側のくつを描く

後ろから見たズボンのシルエットは、ふくらはぎの張りを意識して



ズボンのすそは足の甲のふくらみによって、かかとから前に向かって少しだけななめに上がる



# ニット・スカートの描き方

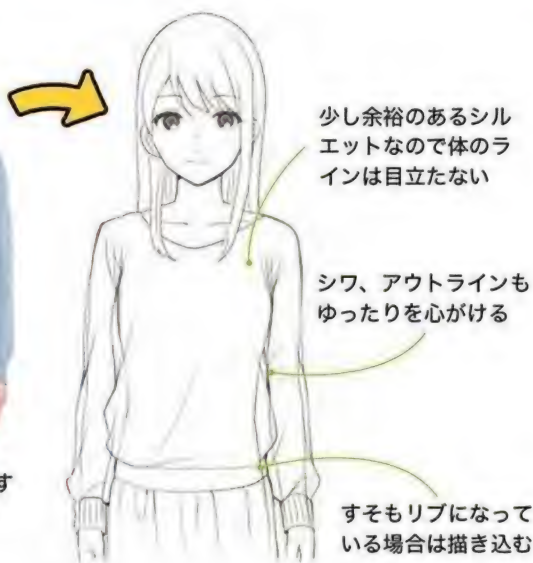
女性の服装の中でも、ベーシックなニットとスカートの描き方を見ていきましょう。服そのものの形だけでなく、曲線の多い女性の体型も意識して。

## ニットの構造

毛糸を編んでできているため、カットソーより厚みが出る。ベーシックなうす手のニットでポイントをしっかりおさえよう！



自然と体にフィットするサイズ感のニット



## アレンジ

### ぴったりニットの描き方

#### ななめ

胸のふくらみに沿ったシルエットを意識しよう。

#### 横

胸やウエストのくびれをしっかりと描いてメリハリを！

体にフィットするニットは全体が縦リブになっていることが多い。縦線をリアルに！

## プロセスで確認

大まかに全体の形をとってから描き込んでいく。シルエットもシワもゆったりと描くのがコツ。

### 1 アウトラインをとる

体の外側にニットのアウトラインを大まかに描く。



### 2 首元から脇を描く

首周りの空き具合を決める。脇から胴体の線を描き入れる。



### 3 そでを描き込む

そででは手首のリブと、リブのしぼりによってたまる生地のかみ意識する。



### 4 シワを描く

胸や脇、ウエストのあたりにたるみシワを入れていく。



## マンガ表現

### 萌えそでの描き方

そで口はゆったりと余裕をもたせる



手を握ると、指先がそで口をつかむような形になる

指先だけを出した萌えそでのパターン。手のひらの半分以上までそでを長く描くのが基本。



## スカートの構造

長さや素材、タック、ギャザーの入れ方など、さまざまな種類があるスカート。ここでは女性らしいロングのギャザースカートを見てみよう。



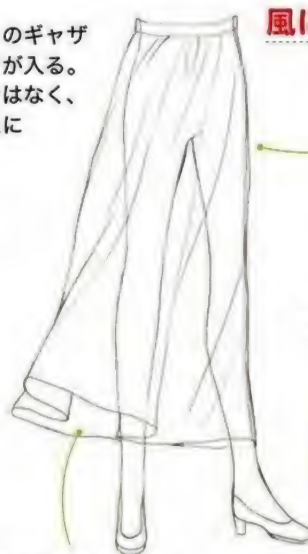
くるぶしまである  
ロングのギャザー  
スカート



ウエストのギャザーでシワが入る。等間隔ではなく、ランダムに

すそに向かって広がる。シルエットに合わせてシワを描き込む。やわらかな生地感を意識して

すその形はひらひらと流れるように描く



風になびく

風を受けたところはボディラインが出る

風の強さによってはスカートのすそがひるがえる

脚にまわりつくように動く

走る

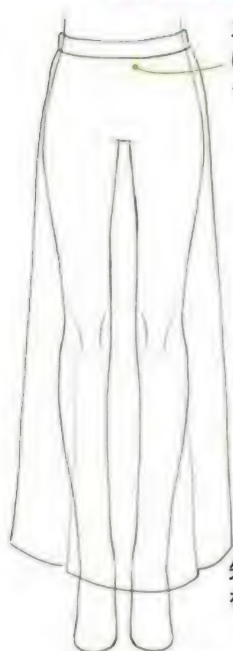


中の脚の動きでスカートのラインが変わる

## プロセスで確認

スカートを描くときも、はじめにアウトラインをざっくりと描いてから描き込んでいこう。

### 1 全体のアウトラインをとる



スカートのデザインによるウエストのギャザーを加える

線の入れ方でスカートのひらひら感を表現して

先にアウトラインをざっくり決める

ウエスト部分を描いてから、スカート全体のアウトラインを描く。すそが自然に広がるよう描こう。

### 2 ウエストからギャザーを描く



ウエストから、ギャザーを描き込む。素材のやわらかさを意識して、長さや数はランダムに入れて。

### 3 全体のシワを描く



すそに向かって全体のシワを入れる。スカートの重さで落ちる生地をイメージしながら縦にランダムに。

### 4 全体を整えて完成



うすい生地の場合はシワが多い。厚手の生地の場合はシワは少なめでOK

脚の形など体のラインを考えて、シワとアウトラインを整える。すそにも折れ線を加えるとリアルに。



# 360度マスター [ニット・スカート]

薄手のニットを着て、ロングスカートをはいた女性をあらゆる角度から見てみましょう。女性特有の体のラインによって、角度をつけると服の見え方が変わってきます。



## 正面

まずはまっすぐ正面から見た状態を覚えて。これがいまいだと、角度をつけたときの表現がわからなくなってしまう。

### 正面



ゆったりした服のラインと  
ボディラインの差を意識して

男子のTシャツに比べて、  
えりぐりを大きくあけると  
女性らしさが出る

服だけを描こうとすると  
上半身と下半身がバラ  
バラに見えるので、  
体をしっかり意識して

体のラインを描い  
てから、そのまわ  
りに服を描くこと

### ななめ1



ニットのウエストのも  
たつきが適度に。もた  
つかせすぎると、お腹  
が出て見えてしまう

スカートのギャザーの  
太さはランダムに変  
えて。揃っていると、  
プリーツスカートに  
見えることも

スカートのすそは  
お尻のふくらみの分、  
やや後ろが広がって  
いる

体の厚みを出しすぎると  
太って見えるので注意!



## 後ろ



肩のラインを決めてから、髪の毛を重ねるように描き入れよう。逆にすると肩が下がってしまうことも



髪の毛が長い人物の場合は首まわりは隠れる

ゆとりのある服では、背中側の方が背中中のS字カーブとウエストのくびれで身幅が細くなる

ゆとりのあるスカートのときは、お尻のまるみによるシワはあまり描き込まなくてOK

## ななめ2



そでは筒状になったものが身頃につながっている。縫い合わせ部分が見えるので、それをきちんと描く



背中中はS字カーブがあるが、服のゆとりによってあまり目立たない

スカートの後ろは、お尻のふくらみが少しわかるようにギャザーを入れる

## 横



バストのふくらみを出すために、鎖骨から胸にかけてのラインをなだらかに

足をそろえて立つ場合は、向こう側の足を描かなくてOK

肩とそでの縫い合わせ線をしっかりと描くと立体感アップ！



# シワの基本を覚える

人間が服を着ると、必ず生地にシワが入ります。シワの位置や入れ方は、キャラクターの体型や姿勢によって変化。また、シワを描き分けることで、服の素材感も表現できます。

## 実物とイラストの比較

写真を見ながら、シワを入れる位置や入れ方を見ていこう。基本的にシワはウエストや関節まわりなど、布がたるむ場所に多くできる。

### 女性(Tシャツ+プリーツスカート)

Tシャツの余り具合は、左右で差が出てくる



体のくびれや関節の位置にシワを入れよう

ゆったりめのTシャツの場合は、全体的にシワは少なめにし、わきの部分に多めに描き込む

フレアスカートは腰の位置がキュツとなるため、Tシャツの余った部分をたるませる

腰まわりにふくらみができるため、ボリュームを出しすぎないように注意



Tシャツのシワは体の中心に向けて内側に入れる



スカートのひだは、正面は折れ目だけで重なり部分は見えないが、横に広がるにつれて重なりも見える



# POINT シワは3種類が基本



寄せシワ

関節などを曲げることで、布が寄せられてできるシワ。布に山と谷が生まれるのが特徴。(→P154)



ひっぱりシワ

布がはしからひっぱられることで、平行にできるシワ。ひっぱる力が強いほど直線になる。(→P155)



たるみシワ

布がぶら下がることで生まれるシワ。布がたるんでいるため、曲線になる。(→P155)

## 男性(シャツ+チノパン)



肩口の切り替え部分にシワができて  
いる

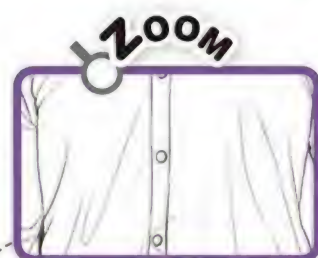
ボタンまわりは、胸筋でひっぱられることでシワが入る

生地に余裕のある腕の関節部分には、たるみシワが入る

やや前に出たほうの太ももにはひっぱりシワが入る



そでの切り替えの上には、切り替えてできるシワもできる



シャツ自体の重みでできるひっぱりシワを描き入れよう

筋肉によるふくらみをイメージしながらシワも描き入れよう

ウエストは少し体が細くなるため、シャツにたるみができる

すそはやや余らせてもたつかせる

シワの基本を覚える



# 3つのシワを覚えよう

シワの種類は、布に加わる力の向きで大きく3つに分けられます。まずは基本を押さえ、キャラクターのポーズや着ている服装に合ったシワのポイントを見極めましょう。

## 寄せシワ

布が寄せられることでできるシワ。布が折り重なるため、山と谷ができる。おもに関節部分に集中的にしやすい！

### 腕組み



脇がしまることで寄せシワができる

布がぐっと寄せられて、たくさんの寄せシワができる

ひじを曲げた部分には寄せシワがとくに入りやすい

### 腕まくり



手を腰に当てることで、布がひっぱられてシワができる

指で押さえる部分にもシワが入る

### ひざ付近

体に腕がついてると、体の方にも寄せシワが入る

ひざを曲げたことでもち上がった布に寄せシワができる

曲げているひざの裏側に寄せシワが入る

## POINT

### ひじの角度によってできるシワを覚えよう

ひじなどの関節を曲げたときにできるシワは、曲げた角度によって入り方が変化するものなので、シワの入れ方が不自然だと、人物の動きに違和感を感じさせてしまう。角度によるシワの入り方のちがいを覚えて、キャラクターをスムーズに動かそう。

#### 1. まっすぐ

まっすぐにした状態では、関節の凹み部分にたるみシワが入る

そでの先にも、もたつきによるシワが入る



#### 2. 曲げたとき

曲げた場合は関節の内側から二の腕にかけてシワが寄る

ひじの内側には、生地のリニアリによるシワが入る



二の腕の内側のシワは、とくに深く入るので長く描く



## ひっぱりジワ

布がひっぱられることでできる直線状のシワ。力が加わるところにできやすい。描き入れることで生き生きとした動きに。

### ばんざい



上半身全体が腕にひっぱられて、  
ボタンからななめにシワができる

### ひざ付近



### 胸のふくらみ



## たるみジワ

余った布地が重力でひっぱられることで生まれるシワ。布の表面のたるみや、すそのヨレとしてあらわれてくる。

### すそのたるみ



### もち上げる



### 厚手のセーター





# シワで素材を表現する

服で使われる生地は、かたいもの、やわらかいもの、うすいもの、厚いもの…などさまざま。素材によって変化する、シワの入り方のちがいを見ていきましょう。

## うすい+やわらかい素材

軽くてやわらかいシフォンのような素材のときは、ゆるめのシワで軽さを表現して。ふわっとした大きなシワが入る。

### カットソー+スカート

腕を曲げることによってできるシワ



シンプルな服はシワも少なめに



上半身が傾いているので、それにより大きくなるみじわができる

細くて、山が小さなシワが入る。アウトラインはそれほどこぼこしない

上半身にあらわれるひっぱりジワも、ゆるいカーブを描く

写真どおりに線を入れるより、少し空きをつくとGOOD

スカートはふわっと広がり、あまりシワが入らない

すそ付近に、スカートの重みでできるひっぱりジワがうすく入る

自然に折り重なる部分を、線や影で表現する



**うすい+かたい素材**

シャツの生地はカットソーに比べて細かくシワが入りやすい。また、チノパンなどのかたさのある素材には直線的なシワが入りやすい。

腕を上げることで、  
シャツがひっぱられて  
いる

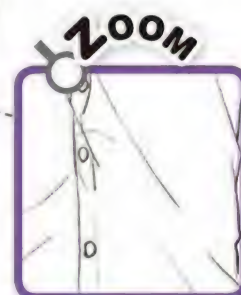
**シャツ+チノパン**

素材に合ったシワを入れて  
リアルな質感を演出！

ひっぱりジワは  
直線に入る

布が余るところは深い  
シワになりやすい

ボタン周りには、  
左右にひっぱられて  
横ジワがある



ボタン付近には小さな  
ひっぱりジワを入れる

ひざまわりやすそ  
のたるみにより、  
深くシワが入る

チノパンはややかため  
素材なので、深く長め  
のシワがしやすい

**服の素材を変えると  
キャラの印象が変わる！**

同じキャラでも、服装の違いによって印象が変わる。ジャケットなどのかたい素材の服装だときちんと感のあるさわやかな印象になり、シャツなどのやわらかな素材の服装だとリラックスした雰囲気を表現できる。

ジャケットの場合



シャツの場合





## 厚い+やわらかい素材

スウェット生地などの厚みのある素材のときは、入るシワが多くなる。ただし、生地自体はシワになりにくいので、入れる数は少なめに。

### パーカー+スウェットパンツ

シワを少なくすることで  
スウェットのこなれ感を表現

腕を曲げると、ひじの内側にシワが多めに入る



腕を曲げた内側にも、深めのシワがいくつか入る

そでが長めのときは、そで口がたるむ

左腕を体に押しつけているので、肩口から腕の内側に向かって深いシワができる

すそとそでのリブ部分は、体にフィットするつくりなのでシワは入らない

深くゆったりしたカーブのたるみ&ひっぱりジワが入る

厚手の生地ของときは、ひざまわりでもシワが少ない



ひざまわりのシワは適度に。入れすぎると、うすい素材に見えてしまう

## POINT

### スウェットは足に巻きつくようにシワを入れる

やわらかい素材のスウェットは、体と生地間に余裕があるので、体にフィットしたときに、シワが多くなるように描くとよい。体に巻きつくようなシワの入れ方をすると、ゆったりとした素材感が伝わりやすい。





## 厚い+かたい素材

ジャケットなど厚手の素材のときは、シワの表現が直線的になる。アウトラインも直線を意識することで、生地ハリを演出して。

### ジャケット+ジーンズ

肩の切り替え部分に、深く長いシワが入っている



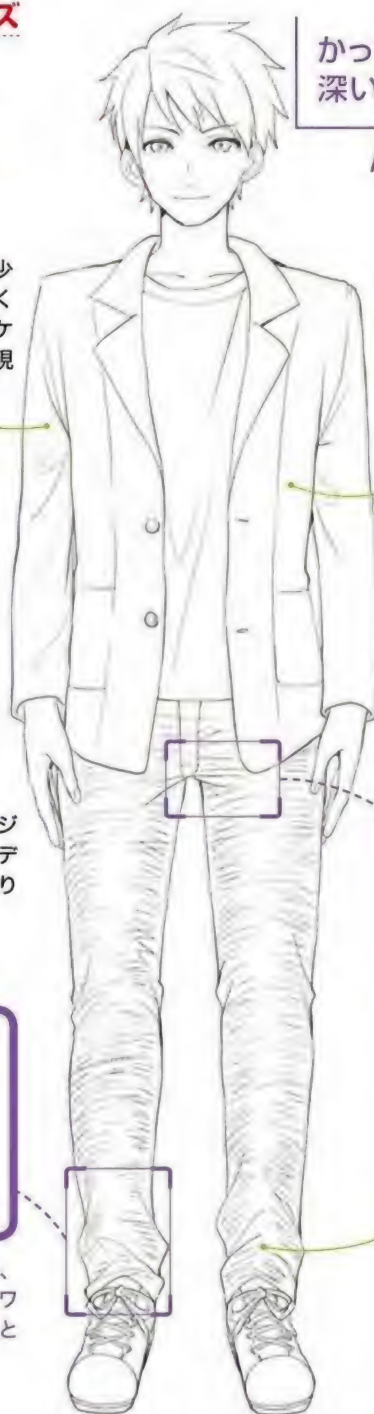
脇のシワの本数は少ないが、太く、深く描くことで、ジャケットのかたさを表現

デニムパンツはジッパーまわりのデザインをしっかり描き込もう



もたつきが多い部分や、動きの大きな部分はシワを太く、ややカクカクと描く

かっちりした服は深いシワでかたさを表現



ジャケットの前面はシワが入りにくい。のっぺりとしなないように、縦のラインを入れてもGOOD



股下に平行にひっぱりジワを描き入れる。かたいデニム生地ときは、少なめでOK

へこんでいる部分を影で表現すると、よりリアルに

## アレンジ

### ジャケットで動きを出す場合はシワを大きく描く

ジャケットのようなかたい素材は、細かいシワがでにくいので服の動きを大きく描くとよい。手を上げるようなシーンでは肩の部分が一番動くので、ジャケットも肩のラインを強調させる。

肩のラインが大きく盛り上がるように描く





# シワで体型を表現 [女性]

シワによって服の素材感だけでなく、性別や体型のちがいも表現できる重要な要素。ここでは、女性らしい体型を強調するシワの入れ方を解説していきます。

## 女性らしいシワ表現

女性の場合は、バストの大きさとお尻のふくらみがポイント。そのほか、やせている、太っているなど体型でもシワの入れ方が変わってくる。



ひじを曲げたときは、シャツがひっぱられる

インしたシャツのすそにできるシワもチェック

脚の動きで、スカートのラインが変わる



肩口のシワ。洋服の胸とそでの切り替え部分に入る

タイトなスカートはお尻にぴったり沿うように。シワは入れない



上半身には、体のひねっている方向に対してななめに軽くシワを入れる

ボタンのまわりには細かいひっぱりジワを入れる

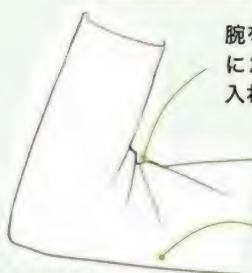
スカートにはななめのひっぱりジワを。位置は太もものラインに合わせる

## POINT

### タッチに合わせてシワの量を調節

キャラクター全体のデフォルメ具合を統一することは大切なポイント。人物の顔が少女マンガタッチなのに、服だけリアルに表現すると浮いてしまう。自分のタッチ（おもに顔の描き方）に合わせて、シワの量を調節しよう。

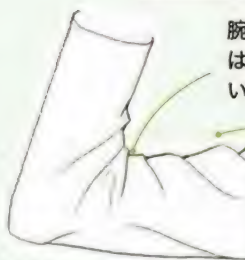
#### デフォルメ寄り



腕を曲げたところに2〜4本くらい入れる

腕の外側のシワなどは省略してもOK

#### リアル寄り



腕を曲げたところには布が寄るため、深いシワが入る

布が寄った分、アウトラインもカクカクする



## バストの表現

女性の場合は、バストの大きさにシワの入り方が変わってくる。とくにバストが大きいときは、胸下に入る影も描くとリアリティが増す。

小



シャツのラインはストンと描きつつも、少しだけふくらみを意識

胸のふくらみを表すカーブは太より控えめに入る

ウエスト位置のアウトラインをカクッと描くと、布が余っている感じに

胸の下に小さくならなめにひっぱりジワを描く



太よりは少なくなるが、ボタン付近にひっぱりジワが入る

大

胸の上下に、まるみをもたせるようにシワを入れる

胸の下に、小さな影が入る

シャツが胸でひばられるため、ボタンのところにシワが入る

立体感があるため胸の下に大きめの影が入る

## お尻の表現

女性のお尻は男性よりまるみがある。ある程度ボリュームをもたせてふっくらと描くと、魅力的な女性のプロポーションを表現できる。

### スカート

横



お尻の下くらいからななめにシワが入る

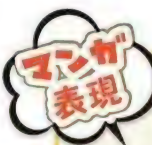
お尻が盛り上がっている分、その下が少しもたつく

うしろ

腰のふっくらとしたラインを描く



お尻の下あたりから、すそにかけてななめにシワが入る



### ぽっちゃりさんのシワ表現

太っている女性を描くときは、服に「パツパツ感」を出すのがポイント。胸よりお腹が出ているような体型なら、バストよりお腹のまるみを表すシワを入れよう。また、お腹をスレンダーに描くと、グラマーな女性になる。



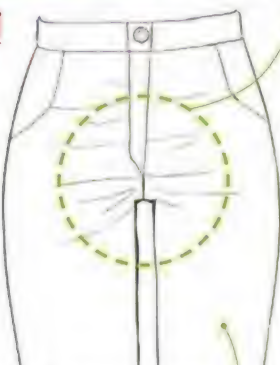
肩がパツパツなのでシルエットをまるく

スカートのウエスト上にお腹の肉がのっているため、外にはみ出すようにアウトラインを描く

### パンツ

股のあたりに細い放射状のシワが入る

前



かたい素材のパンツの場合は、太もも〜ひざにはあまりシワができない

うしろ

お尻のまるみを表すシワが、下に曲線状に入る



おしりの下に、放射状のシワができる

スカートもきついで、ななめのひっぱりジワが濃くなる



# シワで体型を表現 [男性]

男性の場合は、同じような服でもシワの入りがちがいます。とくに明確なのはバスト。胸筋や肩の厚み、足の筋肉など男性らしい表現を学びましょう。

## 男性らしいシワ表現

男性は肩幅が広く、胸のふくらみも女性のバストと男性の胸筋では描き方に大きな差がある。シワの入れ方でそのちがいを示していく。



## POINT

### パンツの種類によるシワの入り方のちがい

男性がはくパンツは大きく分けて2種類。普段使いのチノパンやジーンズは、関節まわりやすその寄せジワを描くとリアルになる。サラリーマンや学生がはいているかっちりとしたパンツは、センターにまっすぐ入っている折りジワを描こう。

#### チノパン

アウトラインでチノパンのゆるさを表す

すそは長めにカットするので、もたつきによる深いシワが入る

#### スーツ

スーツのパンツは、センターに折りシワがある

スーツはサイズを合わせて買うものなので、もたつきによるシワは少しでOK



## シワで筋肉の表現

男性の筋肉量には個人差がある。ムキムキ体型の人は筋肉の総量が多いのでふくらみ、ガリガリの人は線が細く、すじばった感じになる。

PART 4

服、シワの描き方

シワで体型を表現「男性」

### ムキムキ

肩が盛り上がって  
バツバツ

胸下はすっきり＆  
ウエスト切り替え  
位置にシワが入る

アウトラインで太もも  
も＆ふくらはぎのバ  
ツバツ感を表現する

腕の筋肉はとくに張るため、  
そではすきまをつくらない

#### Yシャツの場合

横にひっぱられる  
のでボタンまわり  
にシワが少し入る

服もパンツも左右  
にひっぱられるの  
で、ひっぱりジワ  
が入る

肩が盛り上がっている  
分、横に服がひっぱ  
られるため、胸筋から肩  
にかけてシワが入る

胸筋があるので、胸  
下にひっぱりジワ

#### Yシャツの場合

腕に余裕があるの  
で、ななめに長く  
シワが入る

肩からウエストにかけてな  
なめのシワを入れると、上  
半身の余裕を表現できる

上半身も余裕がある分、  
肩からウエストにかけ  
てななめにシワが入る

通常は放射状にピンと描  
かれる股下のシワも、た  
るんでいる感じに描く

ウエストをインにし  
たときは、通常より  
も多めにシワが入る

ゆったりめのシワを入れて、  
布の余り感を表現しよう

### ガリガリ

Tシャツの幅が余っている  
ので、アウトラインはスト  
ンと落ちるようになる

ひざとすそにはシワを  
多めに入れて、布が余  
ってる感を表現



# スカートを描き分ける

女性をリアルに描くために大切なことのひとつに、スカートの表現があります。長さや素材、見る位置によって大きく印象が異なるので、そのちがいを押さえておきましょう。

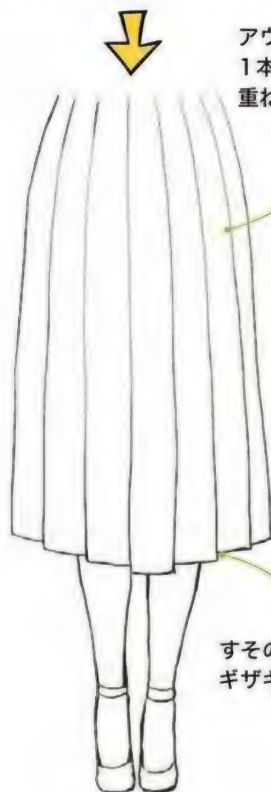
## 3つのタイプのスカート

スカートの形はさまざまだが、ここでは「プリーツ」「フリル」「タイト」の3つについて、細かく特徴を見ていこう。

プリーツスカート



プリーツ幅が小さい、シフォンのスカート。大人っぽいひざ下丈。歩きたびにひらひらと揺れるタイプ。



アウトラインはとらず、1本1本のプリーツを重ねるように描く

フリルは下の段に、上の段を重ねる

深いシワと浅いシワが入り混じるように描くと、ふわっとした生地に見える

すそのアウトラインはギザギザ

フリルスカート



フリルが3段になったスカート。フリルはシフォン素材なので、動きが出やすい。ひざ上15センチのミニ丈。



ウエストに少しだけタックを入れる

内ももの溝に沿わせるイメージで、ななめのラインを入れる

体の脚のラインをはじめに描き、そのまわりにフィットさせるようにスカート描く

すそに少しだけシワを描いてもOK

タイトスカート



脚のラインにぴったりと沿うタイプのスカート。ジャストサイズで生地も厚いので、動きが制限される。



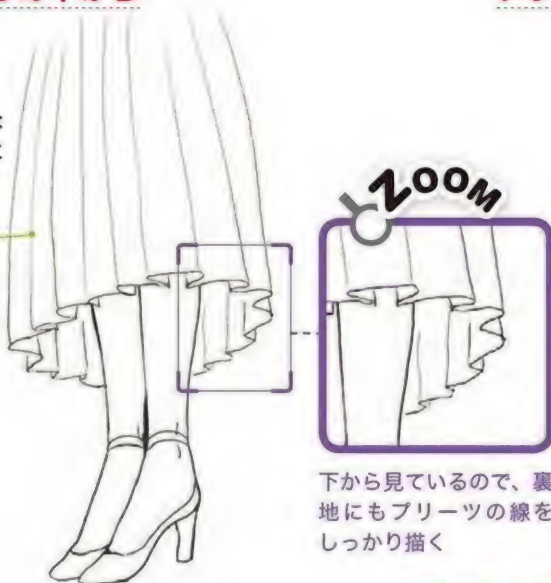


# いろいろな角度から描く

3種類のスカートを、角度を変えて見てみよう。それぞれのスカートの特徴的な部分を、しっかりと描き分けるのが目標！

## プリーツ・ななめ下から

プリーツの布の重なり部分が向こう側にまわりこんでいく



## プリーツ・ななめ上から

本来は下に向かって広がるプリーツ幅が、パースがかかってほぼ平行になる



## タイト・ななめ下から

すそにむかってすぼまるシルエット



## フリル・横から

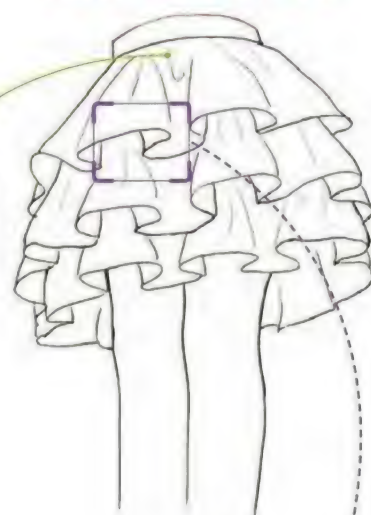
後ろはお尻のまるみがあるので、ふわっと大きく広がる



## フリル・ななめ下から

幅のあるフリルにできる中間地点の凹みは、ループ上のシワを描いて表現する

やわらかい生地スカートは、ウエストの部分にもループ状のシワができることがある



## タイト・ななめ上から

後ろ側はお尻のまるみに合わせて、カーブを描く



## フリル・上から

下のフリルの幅は小さい

パースがかかることで一番上のフリルの幅がとくに大きく見える





## 座る・歩くときの動き

同じポーズのときに、スカートがどのように動くのか見てみよう。  
デザインによっては、動きが制約されることもある。

### いすに座る

#### プリーツスカート

ひざが支点となっ  
てすそが落ちていく



#### フリルスカート

ひざは閉じている  
ので、足の間に生  
地は落ちない



#### タイトスカート

お腹～太もも付近  
に生地が寄るので、  
凹凸を描く



### 歩く

#### プリーツスカート

脚に合わせて動いた  
部分は、プリーツの  
幅が広がる



#### フリルスカート

空気が入りやすい  
ので、後ろ側が大  
きくふわたとなる



#### タイトスカート

前に出している脚の  
動きに合わせて、ス  
カートにシワが入る

スカートの幅分しか脚  
を動かせないので自然  
と歩幅がせまくなる





## さまざまなシーンでの動き

いろいろなポーズのときの、スカートの動きを見ていこう。選ぶスカートによって、見合ったボーイングがあるのでそれも意識。

PART  
4

服、シワの描き方

スカートを描き分ける

### 風になびくスカート



### 足を組んで座る

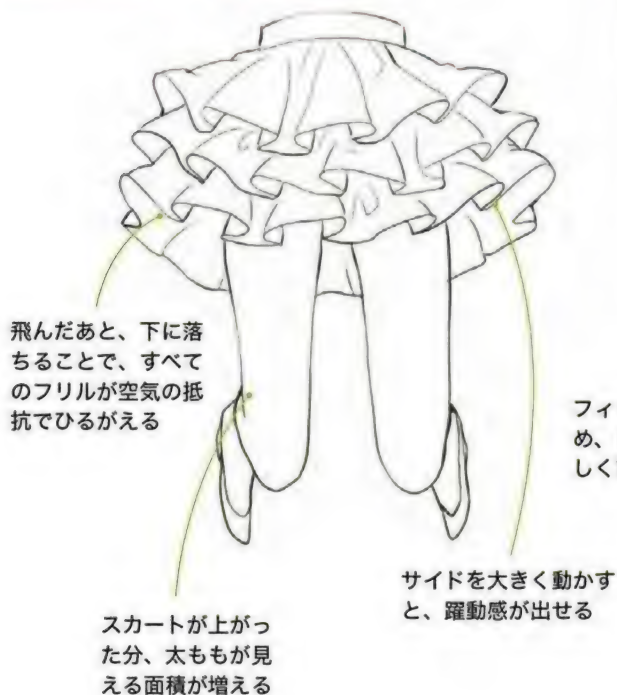


### フリルスカートの動き

後ろの方の生地の裏を見せると、風が吹いている感を表現できる



### フリルスカートでジャンプ



### 落ちているものを拾う





# ホラー表現の描き方

表現の  
幅を  
広げよう...

3

心臓に  
通る...  
下から

ありえない  
光の向き

通常の  
光の向き

下からの光で顔に影ができて  
見慣れない表情になるため、  
恐怖心がおおられる

2

今日はホラー  
表現の描き方  
なのだ!

重要なのは「光」の演出!  
光は上↓下↑向かうので、  
上↑下↓というありえない  
方向から光がくると  
人は恐怖を感じるのだ

1

先生はどこに  
行ったんだろう?  
いつも隣に  
いたのに...

6

目の形を  
ゆがませる

目を見開く

目つきを悪くしたり  
目の形をゆがませたり  
すると表情に怖さが増すぞ

5

目だ!!

「泣きながら笑う」  
「目を見開きながら  
笑いかける」など、

4

そして  
光の演出以外に  
重要なのが...

8

泣きながら笑う

目を見開きながら  
笑う

「精神の狂い」...正常ではない証拠のため、  
効果的に恐怖を演出することができる

7

感情のすれ?

普通、人間は  
楽しいと笑う生き物だ  
しかし、  
「泣きながら笑う」  
「目を見開きながら  
笑いかける」など、

読者を怖がらせるには  
目をもつ怖さを活かして  
「感情のすれ」を描くと  
さらによいぞ

## マンガで実践!

### 怖いキャラクターの 登場のさせ方

登場のタイミングを考えて  
読者の恐怖心をおおろう

幽霊系、犯人系によって  
効果的な手法が異なるよ



#### 幽霊系の場合

視界の外から登場させる



【頭上】

頭上は人間がもっとも  
油断する空間。幽霊  
を不意打ちで登場  
させるには一番怖い  
場所



【背後】

登場人物との距離が  
近く、コマのなかで  
幽霊の表情もしっかり  
と見せることができ



【窓の外】

窓のあるシーンは読  
者の生活と結びつけ  
やすく、読み終わっ  
たあとも怖さの余韻  
を残しやすい



【正面から】

正面から突然おそい  
かかってくるなど、ど  
うにもできない状況  
が逃げられない恐怖  
を演出する



【いないはずの場所】

無人の部屋にひそむ  
など、いないはずの  
場所にいるという演  
出で予期せぬ驚きと  
恐怖を出す

#### 犯人系の場合

無抵抗な状態で登場させる



# PART 5

## さまざまな シーンの描き方

顔、体、服装をマスターしたら、自分のキャラクターをいろいろなシーンで動かしてみましょ。学校、自宅、外出先など、意識してみると何気ない日常生活にも、さまざまな動きがあることがわかります。





# 女子高生・セーラー服編

女性キャラクターを描く上で、押さえておきたいセーラー服姿。一番のポイントである大きなセーラーえりとスカーフや、丈の短い上着などの特徴をとらえましょう。

## 学校へ小走り

「遅刻しちゃう！」と学校へ急いでいる姿。歩くのではなく、走るのではない、あくまでも小走り。その微妙なさじ加減を表現しよう。



腕を外側に開きながら走ると、小走り感が出るので、うまくイラストにしよう

セーラー服は、手首部分がキュッと締まっているが腕から肩にかけてゆったりとした造りをしている



そでに対しての手首の太さに注目。空気を描くと華奢になる



上げている足は体の面に対して奥にあるが、見える範囲が広いので、前の足とほぼ同じにサイズに



漫符や表情で焦っている様子を強調

やばっ  
チコク〜

冬服の場合は生地が厚いので、バストはゆるやかなカーブに

髪の毛のなびきで動きを出す

ひざ頭のラインを入れて、脚の動きに躍動感を出す



## 友達にあいさつする

「おはよう！」と、友達にあいさつをしているシーン。ヒロインの初登場シーンなどにも使える、ちょっとおすましポーズがポイント。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

女子高生・セーラー服編



かばんをもっているときの  
指の動きにも注目

上半身は手を上げてい  
る右側にひっぱられシ  
ワができる

曲げたひじでバッグ  
が少しつぶれている  
ところも表現しよう



制服特有の太いプリーツ  
スカート。1枚1枚プリー  
ツを重ねて描く

首を少しかしげると、  
かわいらしくあいさつ  
している感じになる

おは  
よう



プリーツは脚の  
ラインに沿って  
動きをつけ、立  
体感を出す

曲げた方の脚はふ  
くらはぎをゆるや  
かな曲線で描く

## アレンジ

### 手を振ってあいさつするとき

親しい友達にあいさつ  
するシーンなど、にこ  
やかな表情で描くとき  
は、人物の目元をやわ  
らかく描くと◎。また、  
手を振る場合は顔より  
もやや低めの位置に手  
を描いて、指先を少し  
そろえると女性らしく  
て品がよい印象になる。





# プリントを渡す

教室で、前の席の人が後ろの席の人にプリントを手渡すシーン。机とイスのパースをしっかりとってから描くのがポイント。

## 角度1



学校の机に対して、人物の大きさがどれくらいになるのか意識しよう

制服は厚みがあるので、シワを入れすぎないように注意

机の上にのせたひじの周りにはシワが多く入る



スカートが少し脚の間に落ちる

左ひざが上がっているため、スカートを押し上げるシワを左脚に沿って入れる

スカートのサイドは下に流れる

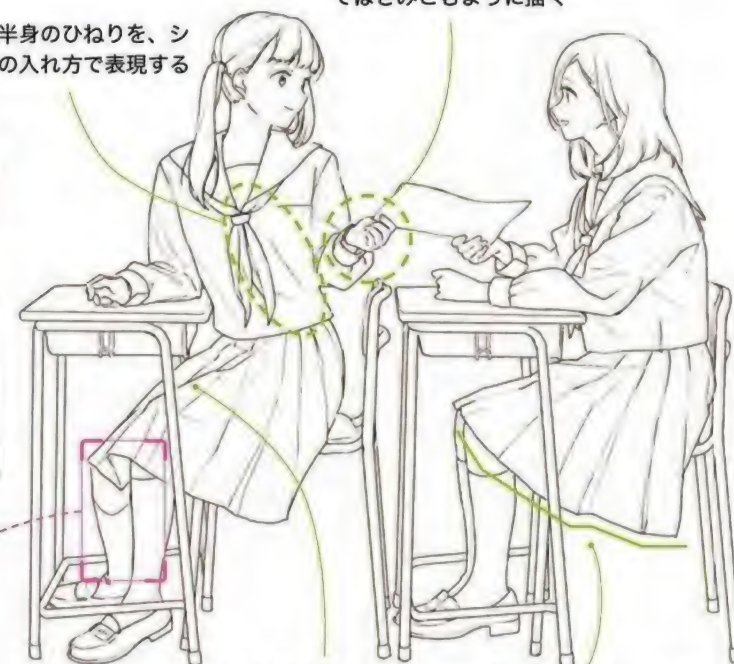
## 角度2



真横から見た状態。渡す側と受け取る側、2人の姿勢のちがいをみていこう

上半身のひねりを、シワの入れ方で表現する

プリントは親指と人差し指ではさみこむように描く



脚の間に落ちた生地は、プリーツのラインを曲げて表現

まっすぐ座っているときも、スカートのすそに動きを出すと自然に見える

脚の角度が異なるので、靴下の見え方もちがってくる



## 角度3



机にひじをついているので、  
二の腕に寄せジワを描く

後ろの髪の毛は背中  
のラインに沿わせて、  
やや横広がり描く



渡している側の片手  
だけ描くので、不自  
然な角度にならない  
よう注意

ZOOM



手首が机について  
いるので、そでが  
少し浮く

椅子の向こう側にたれる  
スカートも忘れずに

スカートはお尻の下に  
織り込まれるので、椅  
子の座面が少し見える

## 角度4



右腕を前に出してい  
るため、上半身にひ  
っぱりジワを入れる

ひじより下の腕は、奥  
にあるので短く描く



座ってつぶれる部分に  
もプリーツの厚みを描  
くと、立体感が出る

スカートが切れて見えない  
よう、つながりを意識する

ZOOM

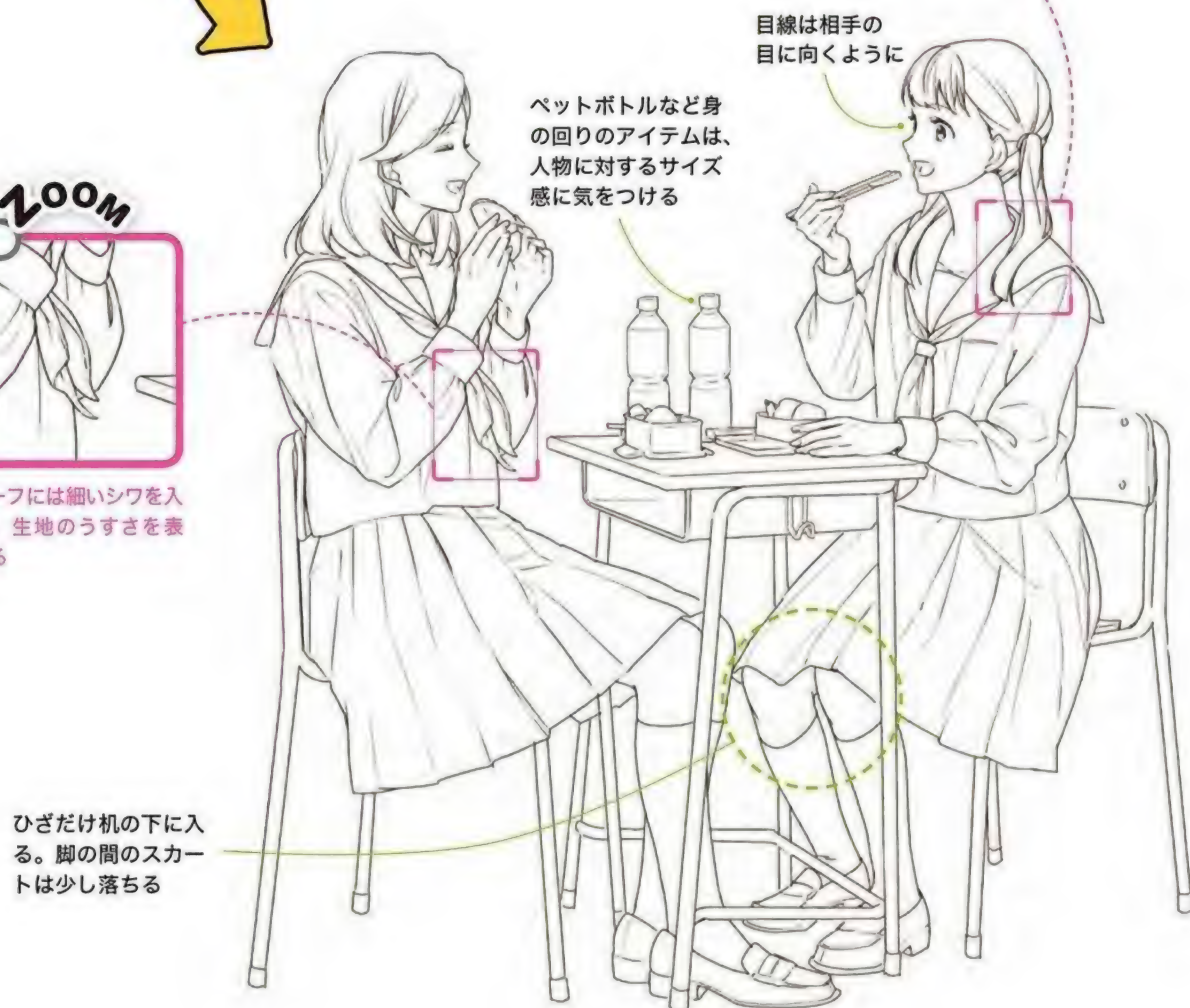
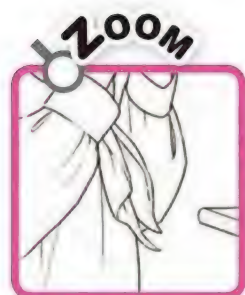


お尻の下に入っている部  
分と、たれている部分を  
しっかり描き分ける



## お弁当を食べる

ひとつのデスクをシェアして、友達とお弁当を食べる昼休み。体の動きのほか、おにぎりや箸の持ち方などにも注目して描いていこう。





女の子同士が絡むシーン。ケータイを見ながら、相手をからかっている。本気で怒っているのではなく、楽しそうな雰囲気を出そう。

体が反っているの、  
上着が浮いている



ウエストから下腹部で切り  
替わり、下に落ちるスカ  
ートのラインに注意

髪の毛に動きをつけると、  
生き生きとした絵になる

腕を上に出ている分、  
上半身にひっぱりジワができる

脚をピンとのばし切っているわけでは  
ないので、ひざ頭は出っぱらずゆるや  
かなアウトラインになる

マンガ  
表現

## デフォルメキャラで描くじゃれあい

デフォルメキャラで  
じゃれあいを描くときは、  
汗マークをたくさん並  
べて慌てている様子  
を出したり、ほほを紅潮  
させたりして感情を強  
調するとGOOD。い  
じられる側の動きをバ  
タバタさせるなど、デ  
フォルメならではの表  
現を取り入れよう。



スマートフォンのフォルム  
や角度は写真と忠実に



腕をからめている部分は、  
強く押さえられるので深  
い寄せジワが入る

上着のすそは、体の反りが  
大きいほど大きくもち上がる



# カップルで下校

男子と女子のカップルを描くときは、身長差を意識。身長差によって、顔の傾きや目線にちがいが出る。女子の表情を生き生きと描いて。

## 角度1

男子は見下ろしている分、伏し目がちに

男子はちょっと照れた表情にしてもGOOD

歩いているときも、体はS字を描く。重心がぶれないよう注意



制服のパンツは、中心に折りジワがある

パンツの正面の折りジワは、脚の軸に合わせてラインが変わる



上着が上に引っばられるので、少し浮かせる

## 角度2

カバンを引っさげている腕は、ぎゅっと曲がる分多くシワが入る

髪の毛は束で動かして、動きを出す



サイドの縫い合わせ線の奥に背中側の生地が見えているので、イラストでも意識して描こう

フリースの線が集まる部分に注意して見よう

角度的に見えないが、ポケットに手を入れているので、ひっぱりジワができる

左足は内向きになるので、ひざが正面を向く





## 角度3

カバンは力のかかるもち手部分を中心にシワを描く



パンツのすそは、靴のかかとに少しかかる



足首を曲げていることがわかるシワを描こう



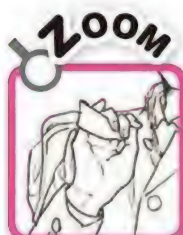
ジャケットには背中の縫い合わせ線をうすく入れる

制服のパンツはゆるいので、ひざ裏に余裕がある。その分、縦にパンツ自体の重みによるひっぱりジワを入れる

## 角度4



脚の動きに合わせて、パンツにななめのひっぱりジワが入る



カバンをもつ手は、実際に自分でもって観察を



腕を曲げているので、二の腕部分に大きくシワが寄る



すそが余っているため、上に重なるようにシワを描いて表現

男子の視線は、相手を見ずにそらす



腕のところには深いシワが。アウトラインもでこぼこする

角度がつくので、プリーツの幅は詰まって見える



# 女子高生・ブレザー編

ブレザー、シャツ、スカートの3点がセットになった制服。えり元にはリボン、もしくは細めのネクタイがついている。それぞれの質感のちがいを、シワなどで表現してみましょう。

## 自転車通学

自転車と人物の大きさに注意。自転車自体、描くのが難しいテーマでもあるので、車輪の円のゆがみ、バースなどに注意して描こう。



ジャケットは厚手なので、とくに関節などの曲がる部分には深く長いシワが入る

胴体の動きが出にくい部分には、シワが入りにくい



束ねた毛先が肩につくところで、毛先に動きをつけよう



ひじはほぼ90度のため、深い寄せジワを入れる

車輪はバースがかかりながらも、円になるように

## POINT



### 自転車のアタリのととり方

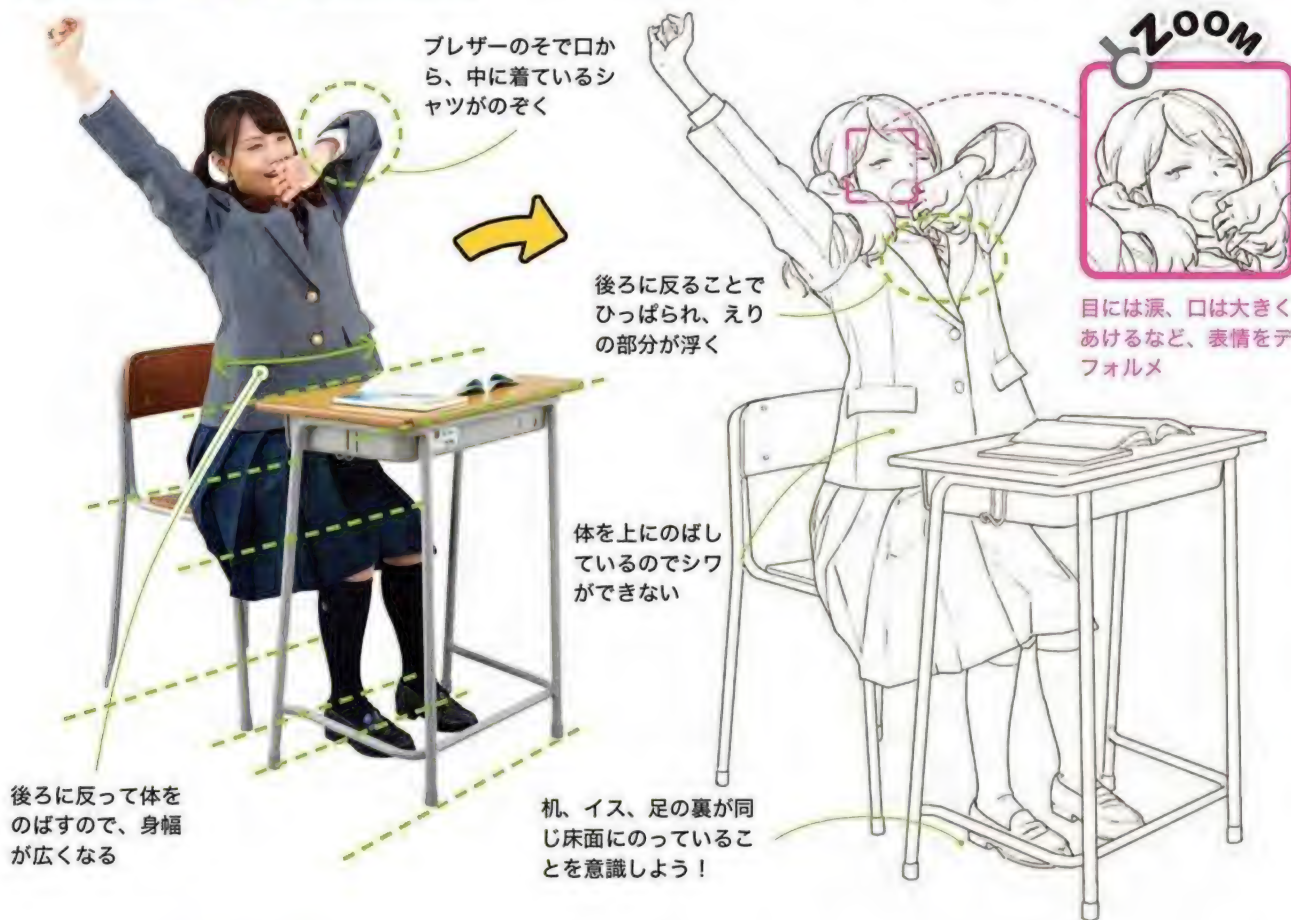
いきなり車輪のアタリをとるのは難しいので、四角形を使って、まずはバースをとらえよう。

ペダルやカゴなど、自転車のパーツは写真に正確に



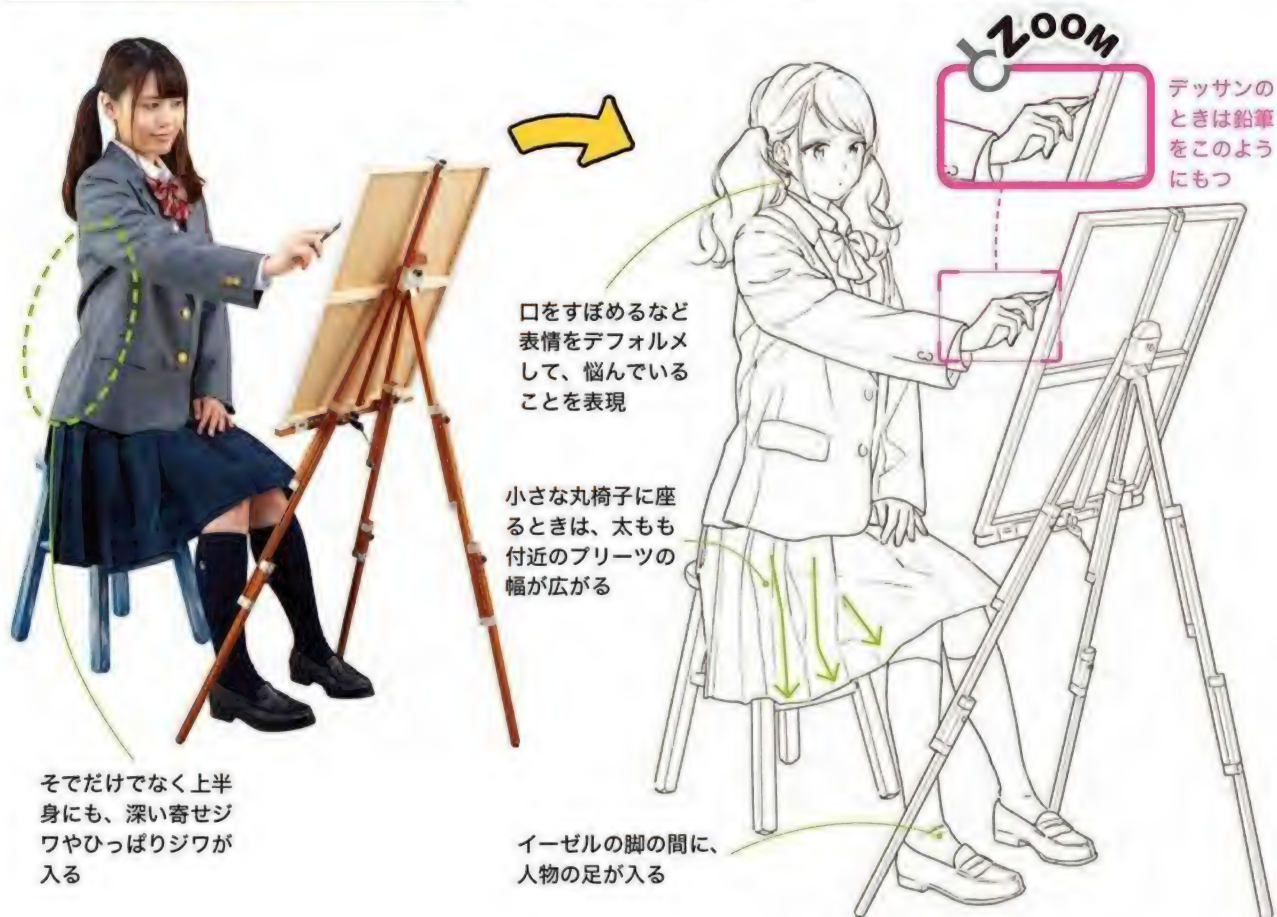
## あくび

授業中、机に座ったままあくびをしている姿。あくびなど、大きな動きを描くときは、動きだけでなく表情もデフォルメしよう。



## 美術部

デッサンをしている美術部員。背すじをのぼし、真剣な表情で対象物を観察している。マンガならではのデフォルメも重要。





# チョコをプレゼント

好きな男の子に、チョコを渡すシーン。もち物を変えれば、タオルを渡す、ドリンクを渡すなどいろいろなシーンに応用できる。

## 角度1

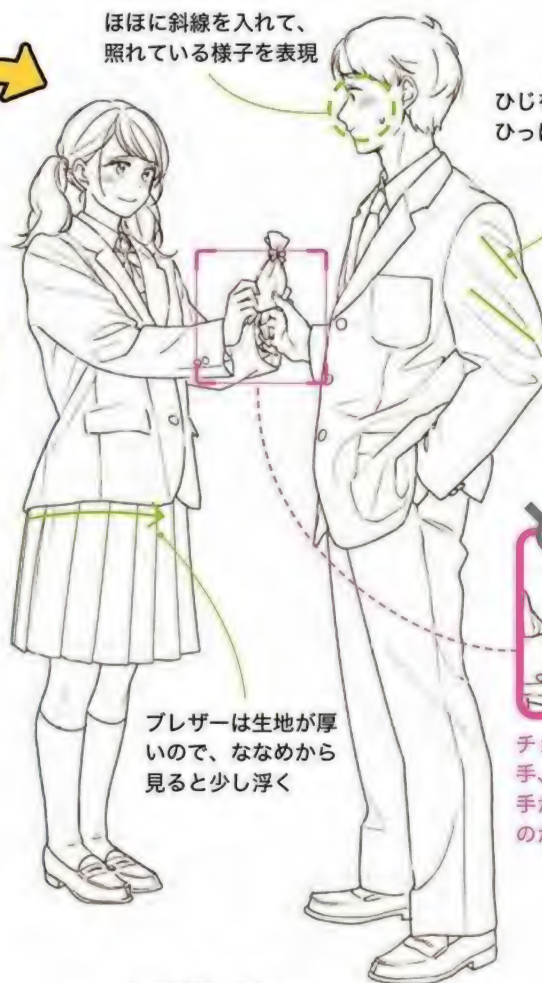
腕の動きにより、  
アウトラインが  
大きくへこむ



ポケットに手を入れるとき  
は、ジャケットだけでなく  
パンツにも動きがでる

ほほに斜線を入れて、  
照れている様子を表現

ひじをはっている分、  
ひっぱりジワを入れる



ブレザーは生地が厚  
いので、ななめから  
見ると少し浮く



チョコをもつ女子の  
手、受け取る男子の  
手がどうなっている  
のか、よく観察を

## 角度2

結んだ髪が肩にかかる  
部分の動きを出す



パースがかかるので、男  
子の方が少し小さくなる

手前側と奥側でフリ  
ーツの幅が変わる

ひざ裏に小さな線を  
入れて、足のディテ  
ールを出そう



ポケットに手を入れ  
ることでブレザーの  
前面が後ろにひっぱ  
られる

すそが余っているので  
タックのラインが揺れる



## 角度3



ポケットに手を入れた分、ジャケットのすそがめくれている

右足の奥に、左足があるのわかるように描く

上体を反らしているので、ブレザーの前面は直線的なラインに



女子のななめ後ろ顔は、まつ毛を強調してかわいらしく

## 角度4



ポケットに入れた手にひっぱられて、生地が前に巻き込まれる

髪の毛は、つむじを中心に後ろに流れる

ひざ裏にシワははっきりと

制服のパンツは後面にも折りジワを描く

背中に寄る細かいシワは描き込まなくてOK



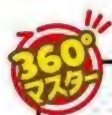
角度が変わっても、受け渡ししている手をきちんと見せよう

ブレザーの重なり部分には、裏地が少し見える



# 女性・自宅編

髪を乾かす、料理をする、食事をするなど、日々見られるさまざまなシーン。日常的すぎてつい見過ごしてしまいがちですが、あらためてどんな動きなのか観察してみましょう。



## 髪を乾かす

ドライヤーを当てて、髪の毛を乾かしているシーン。ドライヤーの風による髪の毛の動きを強調して、空気感を出すのがポイント。

### 角度1

パジャマのそでは、かなりつくりに余裕がある



1 ZOOM



乾かしている途中なので、生え際が立ち上がる

髪の毛の動きは実際よりもデフォルメして、大きく動かそう



指の間に髪の毛を絡める

厚手のタオルなのでアウトラインをふわふわに描く

### 角度2

束感のあるところが、濡れている部分



首にかけたタオルの重なり方にも注意

1 ZOOM



ドライヤーの持ち手の握り方にも注意



顔は乾かしている髪の毛の側に、少し傾ける



## 角度3

ななめ上のアングル  
から見ると、目は伏  
し目がちになる



まゆ毛を少し下げ  
気味に描くと女性  
らしくなる

髪が前面にくる構図  
なので、動きを出し  
て広がりを出そう

パジャマはゆったりと余  
裕があるので、体との間  
にふくらみができる



ドライヤーをもつ手は、  
指の関節を意識して描く

## 全体にブロー

後ろの手をわしゃわしゃ  
動かしている



横から風を当てて  
いるので、髪の毛  
の反対側へ横に大  
きく動きを出して

パジャマのそでに対し  
て、腕を細く描くとゆ  
ったり感が出る



肩からかけたタオルが、  
背中の中後ろに回る

手を上に上げている  
ので、肩からひっぱ  
りジワが入る



キッチンで料理をしているシーン。料理器具の使い方がカギとなる。  
キッチン台の高さに合わせて、目線を下にもっていかう。

角度1

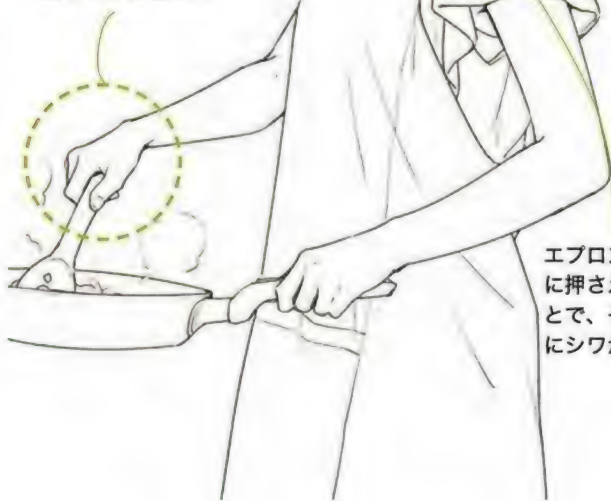


目線はフライパン  
の上に向かう

まつ毛を下向きに描く  
と、目線が下になる

鎖骨の先に肩の  
ラインがくる

手首をくいっとも  
ち上げると、かき  
混ぜている感じに



エプロンの肩ひも  
に押さえられるこ  
とで、そでの肩口  
にシワが入る

角度2



背中をひもで結ぶた  
め、ウエストライン  
はきゅっとなる

エプロンから出て  
いる服の分量に注  
目。胸の横ははみ  
出ている



えりぐりが広くあいて  
いるので、鎖骨のライ  
ンをしっかり描く

胸の下には少し  
バストの影が入る

下を向いているた  
め、前髪とトップ  
の境目が見える



200M



前から見ると、ひじは内  
向きに曲がっている



## ケーキを食べる

ケーキを食べているシーン。仕草や表情でしあわせ感を演出して、おいしそうに食べる様子を描いてみよう。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

女性・自宅編



テーブルの上のケーキや皿もしっかり観察しよう



手とテーブルの関係をしっかり描こう

足先をクロスさせるとき、ひざ頭をつけると自然に脚全体がびったりとくっつく

ルームシューズはアウトラインを波状に描いてモコモコ感を出そう

パクッ! おいし~



スプーンを入れた口はきゅっと閉じられる

目を閉じることで、味わっている感じを出せる

斜線でほほを紅潮させて喜びを表現



口角に線を入れて、口をすぼめていること、ほおばっていることを強調

腕と首をななめに上げているときの、服のシワの動きも描き込む



## 着替えをする

服を脱ぎかけているところをうっかり見られる場面は、マンガ表現でよく見るシーン。女性らしいポーズングを研究して。



## アレンジ

### セーターを着る

セーターはほかの服よりも生地が厚く重みがあるため、もぞもぞと着るのに手間取っている様子を表現してみよう。女性キャラなら、そでの長さを手の甲にややかかるくらいにすると、指先だけが見えてかわいらしい印象に。





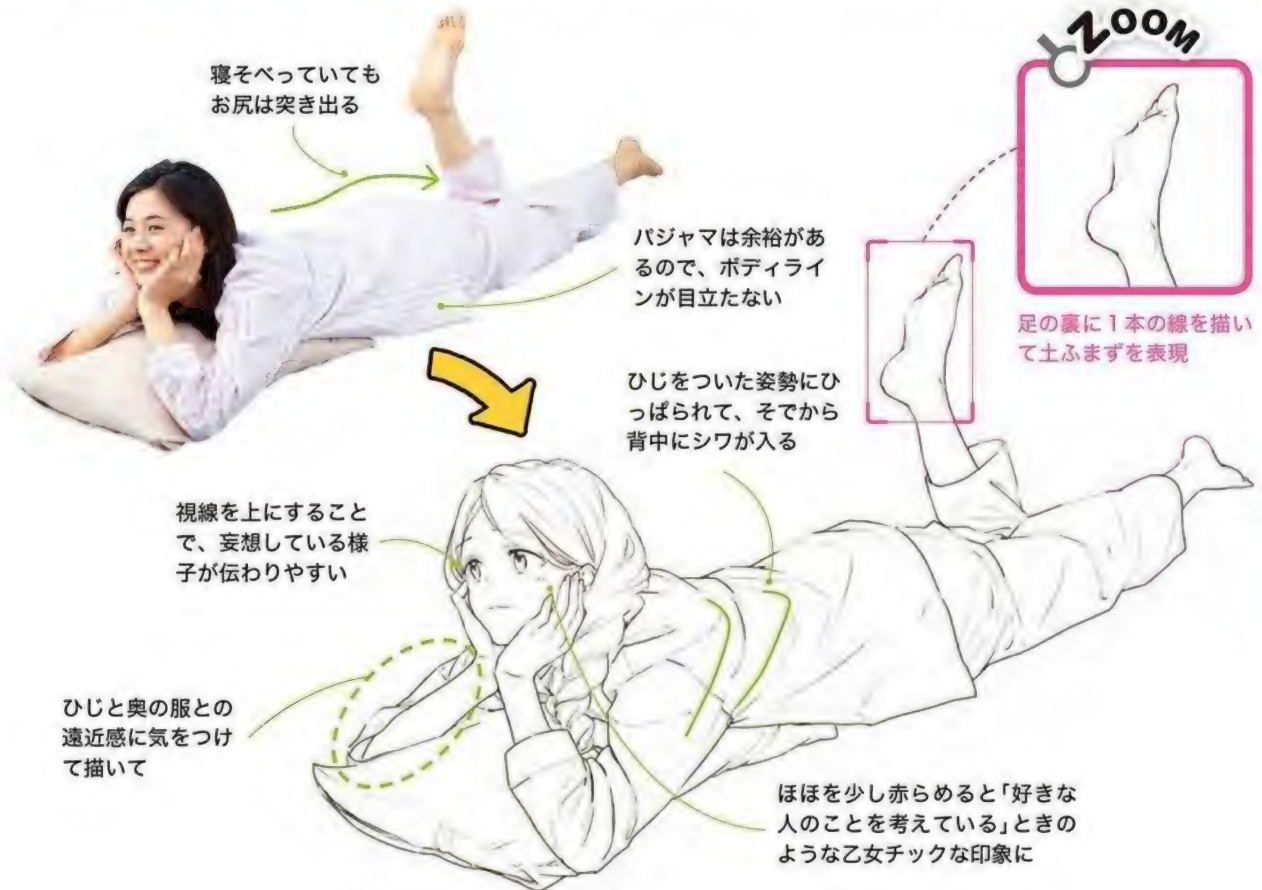
## ベッドで足をバタバタ

寝る前の至福のひとつ。ベッドの上で、空想にふけっているところ。ひざから下の動きになるので、そのほかはあまり動かさない。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

女性・自宅編



## 好きな人から連絡が!

ゴロゴロしていたら、ケータイに好きな人から連絡が! びっくりして飛び起きた瞬間。枕の抱え方やケータイの持ち方がポイント。





# 男子高校生・学ラン編

つめえりと呼ばれる立てえりが特徴的な、男子用の学生服。しっかりした生地質感が出るようにしつつ、上着を開けて着崩すなど、シーンによってバリエーションをつけて。

## ちょっかいを出す

男子と男子のじゃれあいシーン。からかっている後ろの生徒と前の生徒の表情のちがいや、動きに合わせたシワの入る方にも注目。

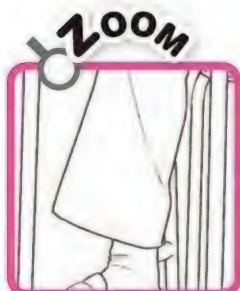


学ランのズボンは生地が厚いので、センタープリーツがピンと張る

男子は体が大きいので、足先が机のパイプにかかったり、はみ出したりする

ちょっかいを出される男子の表情は、嫌がりすぎない程度にして仲良し感を出す

椅子と太ももの接地面は、しっかりそろえるようにする



座ってひざを曲げたことで、すそが上がる

## アレンジ



## いやがっている顔

困り顔にしたパターン。同じシーンでも表情でニュアンスが変化する。



やめろよ

腕を大きく上げたことで、そでだけでなく脇腹にもひっぱりジワが入る

後ろの男子は、いたずらっぽい顔つきにするとGOOD





## ケンカをする

言い合いがエスカレートして、つかみ合いのケンカが勃発！ つかまれている方の学ランが、どのように見えるか注目を。



## 仲直り

ケンカが終わってすっかり仲直り。このイラストは肩を組んだときの、手の置き場所がキモ。ケンカの後なので髪も少し乱れている。





## 壁ドン

女の子を壁際で口説くシーン。壁に向かって手をつき、相手をじっと見つめる。手をポケットに入れるなど余裕のあるそぶりがポイント。

### ポーズ1



男子は自信満々の顔つきで、女子をまっすぐ見つめる。女子の方が小さいので伏し目がちに描く



第2ボタンがとまっているのがわかるよう、ひっぱりジワを入れる

女の子の背中では壁に当たるが、腰は浮いてS字カーブを描く



長い髪は、体に沿って流れるよう描く

ポケットに向かってシワが入る。ジャケットのすそも手に沿って上がる



**NG**

壁があるので指は曲がらないように！

壁ドンのシーンでは、「壁」の描写も忘れずにしっかりと描くように気をつける。また、手が壁から透けてしまわないように、壁にあてている指はほぼまっすぐ描くように注意する。



パンツの脇の縫い目のラインは、太ももに沿ってゆるくカーブして描く

ひざが足より前にくると、靴下の前に寄せジワが入る



## ポーズ2



ZOOM



伏し目がちになっている目は、二重のラインなどまぶたの描写をしっかりと

手を前で組むことで布が寄せられ、ゆったりとしたたるみジワが入る



左腕を上げているときは、右下から左上へにななめにひっぱりジワができる



腕を上げたことで、すそがななめに上がる

プリーツにはウエストから弧を描くように折りジワが入る

ZOOM



パンツの正面の折りジワに合わせてすその形を描く

## アレンジ

## もっと照れている女の子の表情

男の子と女の子の距離が近い壁ドンは、告白シーンなどに活かせる。ドキドキして照れている女の子にするなど、心情に合わせて変えよう。



片足を壁にあてて寄りかかる体制の場合は、ひざを軽く曲げて背中も壁につける



# 男子高校生・ブレザー編

ブレザーのデザインは、基本的にはサラリーマンの着るスーツと同じ。細いネクタイやローファーなど学生らしい小物を押さえて、サラリーマンとしっかり描き分けましょう。

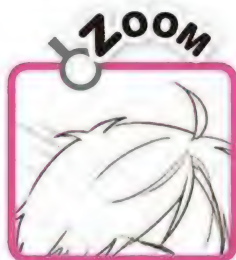
## パンをくわえながら

前に進むことで、ジャケットがひるがえって裏地が見える

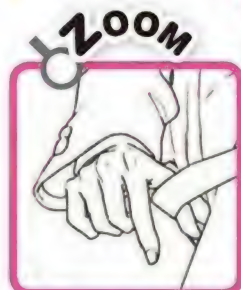


両肩のラインとウエストのはし同士のラインが平行になる

「ヤバイ！ 遅刻する！」と、パンを口にくわえたままでダッシュする定番シーン。前傾姿勢になっているときのパースをうまく表現して。



急いでいるとき、髪の毛は前から後ろに流れる。動きをデフォルメしてOK



カバンヒモにひっかかった指の表現にも注目



体を曲げているので、シャツのポケットの形も歪めて描く

ネクタイは地面へ向けて垂直に落とす

## POINT

### パンをくわえて走るシーンのアタリの取り方

あわてて家から飛び出した様子を表現するには、少しよろけ気味のななめの体勢でアタリをとろう。体を前傾させ、片方の手足が前に出るので、反対側の手足にはパースがかかることもとらえて。





**ぼーっと窓の外を見る**

授業中、上の空で窓の外をながめる男子。体重を机と椅子にあずけて、だらりと座っている。目はうつろで視線を遠くにとすると雰囲気が出る。

体重を机にあずけることで、だらしなさが出ている



ジャケットがもち上がってできる大きなたるみジワを表現する

中に着ているシャツのすそをそで口から出す



少し凹みをつけることで、パイプをふんだ感じが出せる



座ったときにできる寄せジワは太ももに沿う

**居眠りする**

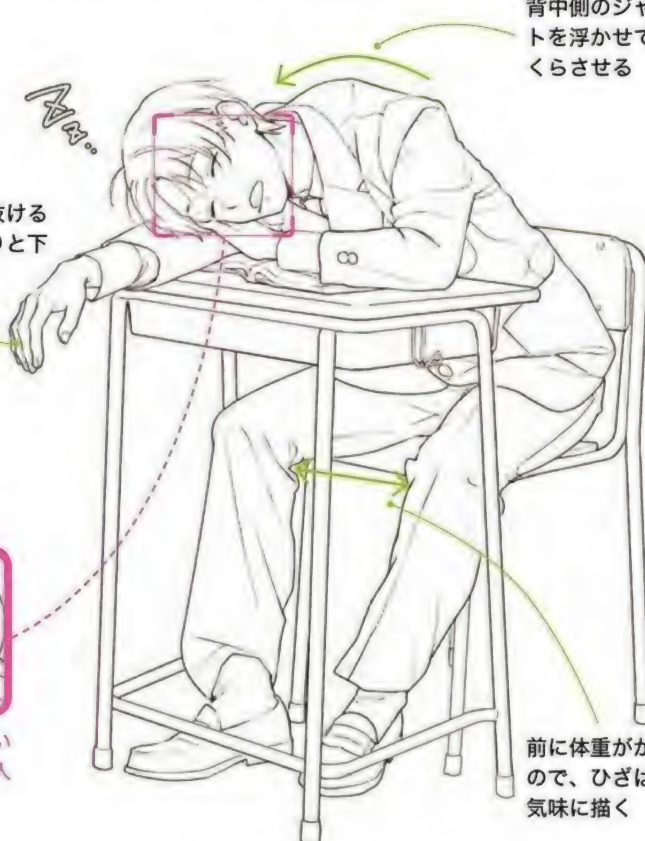
授業中なのに、完全に居眠りしている様子の男子。学校の机は小さいので、男子生徒の場合は体がはみ出してしまうのもポイント。



机からはみ出ている手の下がり方、脱力感に注目

手先は力が抜けるので、だらりと下げて描く

背中側のジャケットを浮かせてふくらませる



前に体重がかかるので、ひざは開き気味に描く



目はすっかりつむっている。よだれなどを描き入れても◎



# 彼女に怒られる

彼女に怒られて言い訳をしている男子生徒。そっぽを向いた女の子に、必死で話しかけている様子を描こう。焦った顔つきを表現して。

## 角度1



曲げた腕は、ひじを中心大きく寄せジワが入る

女子を前にすると、女子の心情がメインに伝わる



服は腕の上部に沿うため、そでを下に向かってたわませる

男子の方が背が高いが、遠くにいるため小さく描く



目を閉じると、怒っている表情を強調できる

200M



えり元のリボンがジャケットに押されてななめになる

## 角度2

男子の手と女子の背中には空間があることに注意

汗の漫符を入れて顔が見えなくても焦っている感じに



左腕はただ下げるのではなく、上げ気味にするとリアリティが出せる

手を前に出しているのですそのスリットがあく



表情が見えないので、アゴの上がり具合で怒っているとわかるように

200M



左手の指先を忘れずに描こう



## 角度3

女子のすねている表情、顔の角度をしっかり把握しよう

怒っている雰囲気を出すために、顔の向きを逸らす

後ろにやっている左腕につられて、上着のすそを少し浮かせる



スカートのすそは軽く弧を描くように



プリーツの段差の内側が見えるため、その部分のシワや影をしっかりと描くこと



ひざをくっつけていると、怒っていても上品な雰囲気が出せる

## 話、聞いてよ!

肩に手をのせることで、説得しているイメージに

腕を上げたときの大きなシワが、肩から二の腕にかけて入る

口をすぼめると、すねている感じが出せる



シワを入れすぎると力を込めすぎて見えるので注意



ウエストに大きな寄せシワ。体はS字カーブを描く



## 1人でカラオケ

カラオケで熱唱。自分の世界にどっぷり入り込んでいる姿をデフォルメして。衣装を変えれば、文化祭のステージのシーンなどにも使える。



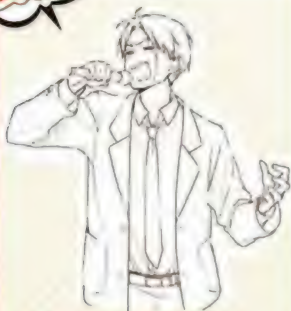
前後に開いた脚は、体を傾けた左側の脚に重心がかかっている



## 泣きながら歌う

うっとりとした熱唱では、マイクをもっていない手はだらりと下がる

ギャグ表現



泣き叫ぶように力をこめて歌う

ヤケになって歌う様子を描く場合は、手に力を入れて泣き叫んでいる雰囲気を出すとギャグっぽさも出る。





## 1人で悩む

悩んでいる男子生徒。悩むとひと口で言っても、そのキャラの性格によりオーバーリアクションで悩むのか、うじうじと悩むのか差が出る。

PART 5

さまざまなシーンの描き方

男子高校生・ブレザー編



ひざから太ももにかけて軽くカーブする

両腕で頭を抱え込むオーバーなポーズ



背景に均等な長さの直線を描いて、「ガーン」と落ち込んでいる様子を表現

地面に着いたひざが開いているので、ひっぱりジワが生まれる



目尻にうっすらと涙をためて、口を四角く大きく。「ああ〜！」という心の叫びを表現



アウトラインをガタガタにさせて描くことで、腕に力が入っていると伝わる

脇の下にはひっぱりジワが入る

目の光をなくして、うつろな表情に

ジャケットの背中部分がち上がり、首の後ろにたるみジワが入る

## 落胆する



肩が落ちている分、ジャケットに深い寄せジワが入る

ひざを抱え、肩がぐくっと落ちる

ため息を漫符で表す

腕を前に組み、肩を落としたことに入った深い寄せジワを描く



すそがち上がり、靴下が見える。靴下はかかと側にシワを忘れずに



# 男性・自宅編

自宅で自由に過ごしている男性の姿。外でのかっちりした服装とちがい、基本的にラフな服装が多くなるので、リラックスして過ごすシーンをうまく表現しましょう。

## カップ麺を食べる

カップ麺をすするシーン。テーブルではなく、あぐらをかいて食べる。あぐらのときの足の組み方や、姿勢に気をつけて描こう。



前かがみになるので、  
お腹部分の生地がも  
たついてまるく余る

腕まくりをしているの  
で、腕を折り曲げると  
そでが下にたるむ

フードは布の厚みやふ  
くらみを表現するため、  
ゆったりした線に

食べ物を食べるシーンは  
ほほを上気させたりする  
とおもしろい見える

あぐらを組んでいる  
脚の絡め方は、肉感  
をうまくとらえよう



## フーフーする



箸の持ち方だけでなく、  
手のすじの出方もしっ  
かり観察しよう

フーッと息を吹きかけ  
るので、口がすぼむ

視線は箸でつまんだ  
ラーメンに向ける

すぼめている口は、唇を  
描くとセクシーになるので  
男性の場合はNG。口  
の内側のりんかくだけを  
描くイメージで

息の漫符を組み合わせ  
て、フーフーしている  
ことをわかりやすく





## 目覚まし時計を止める

朝起きて、あわてて目覚まし時計を止めるシーン。ややぼんやりとした顔や寝グセなど、寝起き特有の表情を出すのがコツ。



## 寝そべりながら

ゴロっと横になってテレビを見ているところ。横たわって手で頭を支えたり、足を曲げて体を安定させるなど、独特のポーズに注目。





## 風呂あがりのビール

缶ビールは一気に飲み干すので、少し必死な表情にするのがコツ。肩に巻いたタオルやパジャマなど、風呂上がりを感じさせる演出を。

### 角度1

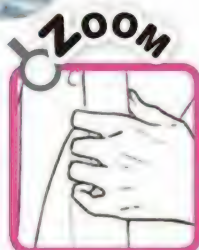
缶を支える指をよく観察して描こう



ごくごく飲んでいることをわかりやすくするため、のど仏を少し出す

濡れた髪を意識して、べったりと描く。水滴をつけるのもOK

ほほを上気させると、お風呂で温まっている感じが出る



ビールを持っていないほうの手はタオルに添える

### 角度2

飲み物を飲むときは下唇で受けるので、少し下唇を出すのが◎



タオルが首にふんわりかかっているのを意識しながら、厚みを出して描く

ゆるっとしたパジャマを着ているので、体のラインはあまり出ない

ビールの缶が当たっている口元は、下唇の形をよく見ておこう



そでにもななめのひっぱりジワ

右腕を上げているため、生地がひっぱりだされて背中から脇にななめにシワが入る



## 角度3



イラストでは外側に少しハネさせると、ぬれた感じが出る

ななめ後ろのアングルでも、飲んでいることがわかるようにのど仏を描く

脇をしめているので、脇部分にも寄せジワが入る

タオルを握っているため、手に向かって絞られたシワを入れる

反対側の腕にひっぱられていることを表現するため、ななめのシワを

ZOOM



缶の飲み口は口で隠れるので見えない

## ぶはあ～！



ぶはあ～の勢いで、少し顔を前に出して描く

目を閉じて、口をにっこりと大きくあけるとうれしさや気持ちよさが強調できる



息を吐き出す漫符を入れ「ぶはあ～！」という感じを演出

タオルを握る手に力を入れるのも、ビールのおいしさを伝える要素のひとつ

## POINT



## 汗や水しぶきの描き方

風呂上がりの「髪についた水滴」や「発汗」を表現するときは、髪の毛先に大きめのしずくを描いて溜まっている感じを表現したり、髪から垂れ落ちた水滴を描いたりすると伝わりやすい。また、濡れた髪の毛は通常よりもボリュームがなくなるため、ぺったりとおさえめに描くとよい。



# 会社員編

オフィスでよくあるシーンを解説していきます。その時々動きに合わせたポージングや表情、スーツならではのシワの入りに注目しながら描いていきましょう。

## デスクワークをする

デスクでテキパキと仕事をしている女性の姿。仕事用のデスクによって下半身は見えないので、上半身で動きをうまく表現しよう。

背すじをのぼしつつも、パソコンを見ているため少し前傾姿勢になる



手首は机につかず、若干浮く。腕とそでの空間を意識して描こう

えり元をあげすぎるとセクシーになってしまうので、雰囲気を考えて調整する

顔はやや前に。ただし、のぞき込ませすぎると猫背になるので注意

腕を曲げているため、ひじの内側に寄せジワができる



## 電話をする



ひじとデスクの空間をチェック。受話器をもってある感じを描こう

顔は受話器に寄せているので、やや傾く

曲げているひじには、深い寄せジワが入る

ジャケットが多少浮いているので、えりのフチがカーブする





## 公園でひと休み

営業の途中。疲れて公園でひと休みしているシーン。体は脱力気味にして、顔には疲労感を。木のベンチにした方がリアル。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

会社員編

ネクタイは体に沿うように流れる



椅子には浅めに腰かけて、背もたれに体重をあずけている



ネクタイをゆるめる手は力が入っていないので、指の間にすきまができる

シャツのシワを多めに描き込むと、くたびれた感じになる

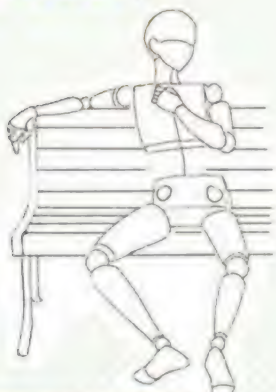
スーツの素材は厚みがあるため、あまりシワはできない



曲げて広げている右足は、ひざ頭が左足よりも後ろにくる。若干パースがかかるので、足の長さに注意しながら描こう

足の側面を地面につけているので、靴底が見える。ディテールをしっかりとえよう

### POINT



### 「公園でひと休み」のアタリのとおり方

ベンチの背に体をゆだねて、足を投げ出しているように描く。背の部分に片腕をあずけると自然と体がななめになり、だらった雰囲気表現できる。



# 上司に怒られる

上司に怒られてシュンとしている新入社員。怒る、と言っても怒りをぶちまけているわけではなく、注意しているだけなので表情は冷静に。

## 角度1

ひたいに線を複数入れて、ショックを受けている様子を表現

腕を胸の下に入れているので、胸のふくらみが少し強調される

200%



結んだゴムの位置に向かって、髪の毛が流れる

アレンジ



メガネで知的さをプラスしてもGOOD

メガネは「頭のいい人物、デキる人」を表現するのに便利。フレームのデザインで印象はさらに変えられる。



うつむいて伏し目の顔が、落ち込んだ雰囲気にするポイント



ジャケットのそでから出ているシャツも忘れずに

高めのヒールを履いているので、足首にすじが入る



## 角度2

腕を体にグッと押し込んでいるので、ジャケットのすそ部分を浮かして描く

ふくらはぎのふくらみを高い位置にもってくると、キュッとしまった脚に見える

少し猫背にすると、気持ちが落ちている雰囲気が出る

パンツのシワはたるんでいる方に向かって、上から下へ流すと自然





## 角度3



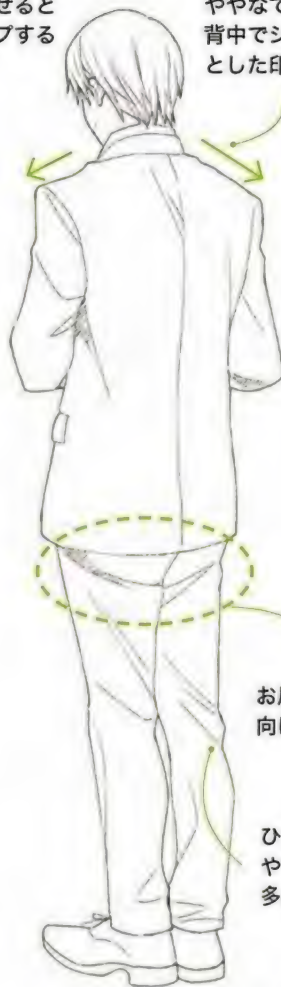
ピンと背すじを張っているの、ゆるやかなS字のシルエットに

指は少し反らせると緊張感もアップする

ややなで肩にして、背中でシュン……とした印象を出す



スカートを描くときはシワを1、2本入れたほうが自然に見える



お尻のシワは股に向けて流すと自然

ひざ裏はシワが寄りやすい部分なので、多めに入れてOK

## 角度4

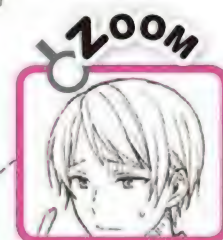


女性のジャケットはウエストでくびれて、腰にかけて少し広がっている

毛先はある程度バラけさせた方が女性っぽくなる



背中側のウエストには浅いV字型のシワが入る



まゆ尻を下げることで、凹んでいることを表現

両手は軽く重ね合わせて萎縮している感じを出す

足をそろえて、反省している風に



## 同僚と飲み

仲のよい同僚と仕事帰りに一杯。座っているのは、せまい居酒屋によくある小さな椅子。ジョッキをもつ手と腕の動きに注目を。

ひじや腕をテーブルにつ  
いていて、リラックスし  
た雰囲気が出ている



アレンジ



ネクタイを  
ゆるめる描写

スーツだけどリラックスした姿  
を描くために、ネクタイをゆ  
るめる描写を入れてもGOOD。  
スーツもくずし気味に描こう。

股を大きく開いてリラックス



ほほを紅潮させると、  
アルコールを飲んで  
いる感が増す

前のめりになって机  
の上にスーツの上着  
がややのっている

おつかれ  
おつかれ

おつかれ



ZOOM

脚にかかったジャケットのシ  
ワは、ボタン部分から脚に向  
かって描くと自然

足を開いて座るとパン  
ツの太もも部分が張る  
ので、外側に細かいシ  
ワが入る

ひじを曲げて体を傾けているので  
二の腕部分にアウトラインがた  
つくほど大きく深いシワが入る



## グイッと飲む



ジョッキを傾けながら、目線は話している相手を見ている



腕を顔近くまで曲げることで、外側のそで口がたるむ



ジョッキの中の液体の流れにも注目

曲げた脚に上着が沿う。それに合わせて上着にゆったりしたシワが入る



上げた腕にひっばられて、中のシャツにもシワが入る

もち上がったスーツは、体からはなれて裏地が見える

## くだを巻く



ジャケットのずり落ちが、時間の経過を表している



毛束をしっかりとつくと、汗や疲れて髪の毛がべっとりとしたような雰囲気

シャツのボタンを外して、ネクタイをゆるめると、飲み会の中盤にさしかかってきた雰囲気に



顔を赤らめたり、泣いたりしていてもOK。酔っ払っている様子をデフォルメしよう

前かがみになることで、たるみジワや寄せジワが大きく入る



もういい...  
わかる...



# 千鳥足で帰る

完全に酔っ払ってしまった同僚を、もう一人が肩を貸して介抱している。2人の絡み方や、人に体重をあずけたときの歩き方を見てみよう。

## 角度1



スーツがはだけていることもあり、シワがしやすい

相手の肩にのせた部分に、寄せジワが入る

相手を支えようと腕を内側にのばすので、脇に向かってひっぱりジワができる

スーツの着崩れを、たるんだシワで表現しよう



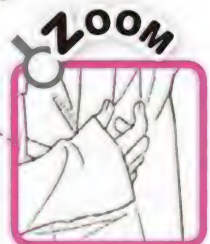
ネクタイは真下に垂れ下がる

## 角度2

前かがみになるときは、ふみ出した脚に体重がのる

相手を抱えている方の手は、体に沿うように自然に曲げる

上げている方の足には、大きいたるみジワを入れる



ジャケットがずれてそでが長くなる。手の形に沿ってそで口を広げよう



## 角度3

介抱する側は、相手を引き上げるようなイメージ

ひじより先の腕は見えなくなるが、回り込んでいることを意識して描く

肩パッドが上がって浮くように描くと着くずれ感が出る

相手に回した腕にひっぱられて、上半身にシワが入る

介抱する側は下に、される側は上に腕を回す

曲げている方の足は、靴底が見える。くぼんでいる部分には影を

着くずれてジャケットが右に下がっているの、その方向に大きなシワを入れる



曲げている足のひざ裏に、深い寄せシワを描く

## 角度4

下がっているネクタイは、垂直に落ちる

視線は支えている相手の方へ。汗を描いて心配している風に

腕をのばすことで脇にシワができる

前かがみになると、股の中心に向かってひっぱりジワができる



## 吐きそうな様子

お酒を飲みすぎて吐きそうな描写は、顔全体に縦スジを入れると、青ざめている様子が伝わりやすい。

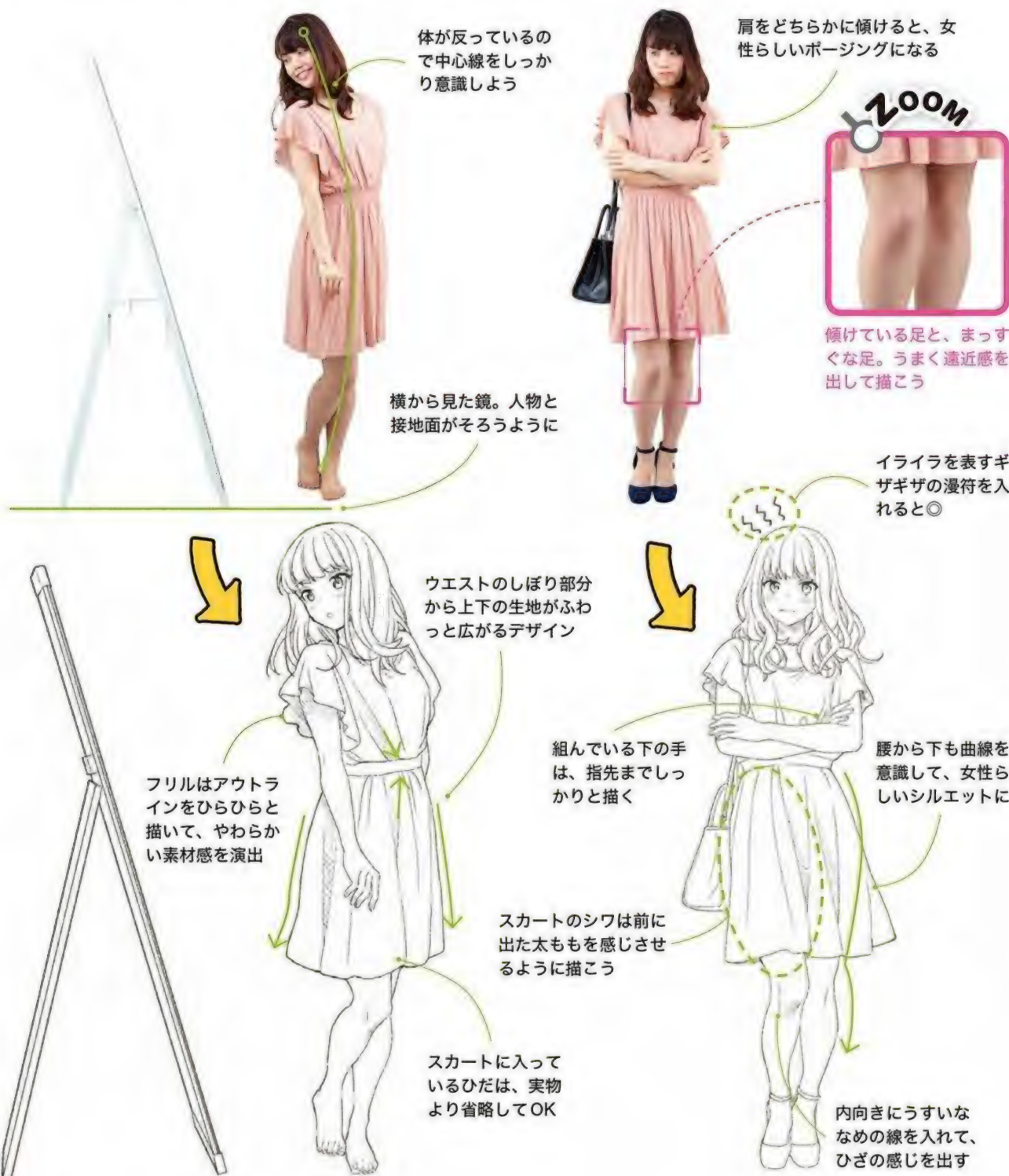


# 恋人とデート編

デートのときの男女の様子を描いてみましょう。恋人同士の場合は、2人の人物が通常より体を近づけて行動しているのがポイントです。体の重なり具合をうまく表現して。

## デート前

デート前の女性。鏡の前で、着ていく洋服のコーディネートを確認している。また、待ち合わせ時間に彼氏がこず、少し怒っているシーンも描いてみて。





## 手をつないで歩く

仲よく手をつないで歩くカップル。手だけでなく、腕や肩も密着させて体をぐっと近づけていることに注目。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

恋人とデート編

女子の視線は自分が差し  
ている指先の向こうへ



手をつなぐだけでなく、  
体をぎゅっと密着させる

うすい素材には、バス  
トに沿ったシワが入る

目を大きく開いてキ  
ラキラさせると、生  
き生きとした表情に

肩を上げるとワク  
ワク感が出る

腕をまくると、布地が  
大きく集められるので  
深いシワが入り、アウ  
トラインもがたつく



ひざは内向きに。  
足をくっつけると  
女性らしくなる

## アレンジ



### 恋人つなぎの描き方

恋人らしさを表現したい場合は「恋人つ  
なぎ」にするとより親密度が増す。男女  
の指が交互にくるので、混同しないよう  
にうまく描き分けよう。

「友達つなぎ」では、  
2人が手と手を合  
わせている感じが  
出るように



ジーンズは素材がか  
たいので、深く長い  
シワが入りやすい



## 相合傘

ひとつの傘に2人に入る相合傘。傘を中心に体を寄せ合い、男性の腕に女性が手を絡ませているのがポイント。



傘は高い位置にあるため、中の骨も見せる

うすく細い線と小さな粒で、雨を表現する



かたい素材のデニムジャケットは、動きのわりにあまりシワが入らない

ひざの内向き、外向きで男女のちがいが出ること注目しよう

200M



バッグをもつ指は、第二関節から内向きに入る

200M



男性の腕の下から女の子の手が入っている。男性の服のシワもうまく表現しよう

男性のスニーカーはのっぺりとしないう、ソールの厚みを描いて立体的に

ナイロン素材のブルゾンは意外にシワが入りやすい。うすく全体的にシワを入れよう



## 浴衣デート

浴衣を着てお祭りや花火大会へ！ 和服は男女ともに左を前に合わせる。同じ浴衣でも、男性と女性では帯の太さや結ぶ位置が変わる。

PART 5

さまざまなシーンの描き方

恋人とデート編



浴衣は体のラインが出にくい。そでの幅がすそ広がりであることを理解しよう



和服のときは髪はアップに。和モチーフの飾りをつけるとGOOD



男性の帯は女性に比べて細い。結ぶ位置も女性は胸下だが、男性の場合は腰骨の上あたり

体の動きにあわせて、帯から下にひっぱりジワが入る

男性は下にくる生地すそを出して着るのが基本

そでの生地は流れるように落ちる

## 線香花火



2人の視線は花火に落とす



線香花火は上から少しはなれた部分を親指と人差し指でつまむようにもつ

体の中心に向かって布が寄り、胸から浴衣が少し浮く



女性用の下駄は先端にくいつれて底がうすくなっていく

しゃがんだことで、布がお尻に沿ってカーブを描く

浴衣でしゃがむときは足をぴったりとそろえる

そでをまくことで大きな寄せジワが入る





# そのほかのシーン編

バンドやアイドル、サッカーなど華やかなシーンを描いてみましょう。使う小物は特殊な場合が多いですが、資料を見てしっかり描くことでリアルに見せられます。

360°  
マスター

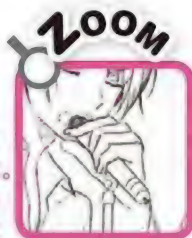
## バンドマン

### 角度1

ギターの描き方だけでなく、左手の弦の押さえ方やピックのもち方にも注意。ボーカルはスタンドを立てた方が玄人っぽくなる。

楽器は構造が難しいのでしっかり写真を見よう。ギターストラップの長さによって、腕を曲げる角度や弾く姿勢が変わる

マイクは唇につくギリギリの位置に。くわえているように見えないように



ピックは、親指の腹と人差し指の第一関節あたりではさむ

毛先をランダムに跳ねさせて、躍動感を出す

目を閉じると歌に力がこもっている感じが出る

細身のパンツは、股～太ももに放射状にひっぱりジワが入りやすい

ストラップが肩にかかってシワができる

### POINT

#### 髪に動きを出す

毛先にニュアンスを出すと、バンドマンらしいカッコいい髪型を表現できる。外に向けて流すように毛先を描いていこう。





## 角度2



ギターのネックを上  
に上げているの  
で、上半身も後ろ  
に反れる

シャツなどのやわ  
らかい素材は、シ  
ワがたくさん入る



体を安定させるた  
め、ひざは外側へ  
開く

上半身を反らして  
いるので、トップ  
スのすそが浮く

マイクにおおいかぶ  
さっているため、背  
中が曲がっている

ひざからすそにか  
けてのたるみジワ  
も描き込む

## 角度3



ギターの厚みはネッ  
クとボディでちがう  
ことがポイント



マイクスタンドを  
もっている手は、  
指の関節をきちん  
と描いて



肩のアウトラインを  
尖らせて描くこと  
で、奥行きが出せる

ひざを曲げたこと  
で、太ももの上に  
寄せジワができる



# アイドル

踊りながら歌うアイドル。マイクをもつ手首の角度や、足を上げる角度などのポーズングでキュートさを出していこう。

## ポーズ1

両手でマイクをもつとアイドルっぽい

手首もくいと角度をつけてかわいらしく

中にはいるパニエでスカートボリュームアップしている



アイドルは、瞳を大きくデフォルメしよう



上体を反らしているの、頭部も後ろに傾ける

プリーツの上の部分が重ねて縫い合わせてあるタイプのボックスプリーツ。下に向かってプリーツ幅が広がる



毛先を跳ねさせて、ライブ感・躍動感を出す

ウエストを前に出し上体を反らし、S字カーブを描く

重心が右足のつま先に集まっているので、靴の後ろ部分に空間ができる



ニーハイソックスは、太ももとの境目の肉感をうまく出して

マンガ表現



## デフォルメのアイドル

アイドルは、デフォルメするとよりかわいさが引き立つ。2〜3頭身で顔を強調して、目は大きく、キラキラと光をたっぷり入れて、かわいいチビキャラを描こう。



## ポーズ2

腕だけでなく指先までピンとのぼす

ひざはL字に。内股をくっつけるとアイドルっぽい

## ポーズ3

パースがかかって、手前にある手の平が大きくなる

手を前に広げるポーズでは、首をかしげるとよりキュートに

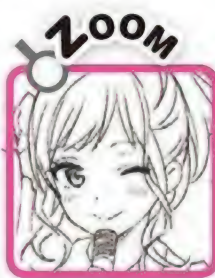
腕を大きく上げてできるそで口の余裕を描こう

スカートが動くことで、ボックスブリーツがふわっとふくらむ部分を描く

前から見えるソールの高さをしっかり描く



まゆ毛に前髪が重なる場合でも、まゆ毛を描いたほうが自然に見える



ウインクした目はまつ毛の印象を残すため、濃いめ・太めの線で

髪の毛はふわふわさせて躍動感を出す

そでは重みで下に落ちて、腕の下にたるみができる

高いヒールの上に足がのっていることを意識しながら描く

パニエによるボリュームに、動くことでできるふくらみをプラス



## サッカー

シュートシーンとリフティングの光景。サッカーは手を使わない競技だが、腕の曲げ方などでバランスを取ろう。リズム感が出ると◎。



視線はボールに向ける



ユニフォームには余裕があるので、ふんわりとしたひっぱりジワになる



はげしく動いているので髪は毛先を散らす

躍動感を出すために、そでにふわっとした動きを描く

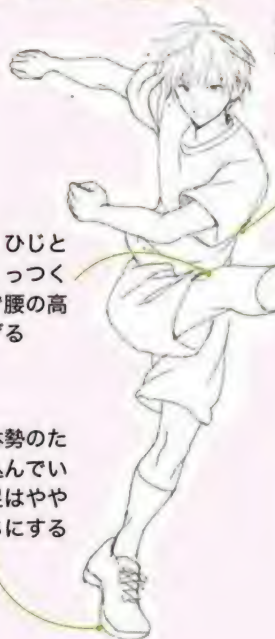
太ももよりひざが前にあるので、ひざの線が前にくる

ふくらはぎは上にふくらみがある。筋肉がある分、ふくらみを大きく描く

サッカーユニフォームはパンツもゆったりしているので、太ももの下に大きく余裕ができる

## アレンジ

### シュートシーンの描き方



蹴り足の方に上半身をひねり、やや前屈みの姿勢にする

ボールを蹴っているほうの足は、スパイクの裏側もしっかりと描く

蹴り足は、ひじと太ももがくっつくイメージで腰の高さまで上げる

ななめの体勢のため、ふみ込んでいるほうの足はややつま先立ちにする

遠心力がかかって形がゆがむため、サッカーボールはややつぶれた形にする



## 水分補給

試合中に水分補給をしているシーン。ペットボトルの細い口から急いで飲むため、顔を上に向けて大きくボトルを傾けているのが特徴。

PART  
5

さまざまなシーンの描き方

そのほかのシーン編



左腕が上がり、上体  
も少し反らしている  
のでウエアが浮く

ほぼの高い位置に斜線を入れる  
と、「照れ」ではなく、スポーツ  
による「紅潮」を表現できる

ボトルの水面を波打  
たせると、勢いよく  
飲んでいる感じに

汗を描き入れる

腰の下に手を当てる。手  
首をくいと曲げている  
ので、スジで表現する

左腕を大きく上げるた  
め、上半身全体にひっ  
ぱりジワが入る

ふくらはぎの内側  
に線を描き入れる  
と、筋肉質になる

## POINT

### 汗の描き方

顔から流れ出る汗は、あごのラインで一度溜めて描くと、ぽたぽたと垂れて落ちている様子が伝わりやすい。汗の流れを追うように、ほぼ→あご→のどに向かって描き込もう。あご先の汗は、あごのラインと同化させると、よりリアルな雰囲気になってGOOD！





# おすすめの道具

ラフスケッチやペン入れなど、基本的な道具の中からおすすめのものを紹介します。メーカーや種類もさまざまなので、いろいろと試してみましょう。



## ラフ～下絵

マンガは専用の原稿用紙かケント紙に、鉛筆やシャープペンでラフを描いて、徐々に仕上げていく。道具を選ぶ基準は使いやすさが一番！



### 鉛筆・シャープペンシル

鉛筆なら4B～6B、シャープペンシルなら2B～4Bがおすすめ。下描き段階でやわらかくて太い芯だと、キャラなどのボーイングやレイアウトに勢いのある線が引ける。

### 消しゴム

鉛筆線が消えやすく、消しゴムカスがまとまりやすいものが良い。よくあるメーカーのものから使いやすいものを選ぼう。消しゴムカスが細かくまとまりが悪い物は、原稿用紙の目を傷めやすい。

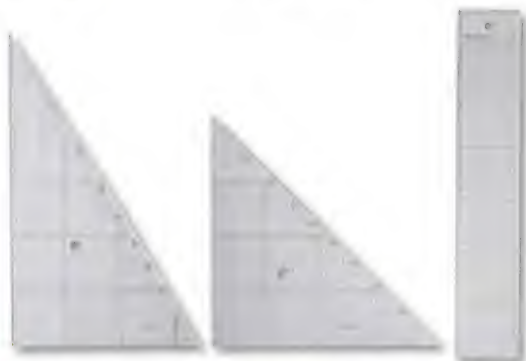


### 砂消しゴム

本来インク線をこすり取る用だが、トーンの削りなどでも使用する。雲やぼかしなど、カッターで削るよりやわらかいグラデーションを出せるのが特徴。

### 定規

直線定規と三角定規は、透明で中に方眼上の線が印字されているものがベスト。直線定規は30～60センチくらいのもので、15センチくらいの小さいものと2枚あるといい。三角定規はマンガの枠線や建物など、水平垂直を描くのに重宝する。



### テンプレート

コップや皿、車のタイヤなど、円形の作画をフリーハンドで描きづらい時に、正円と楕円形のテンプレートがあると重宝する。円形だけ、楕円形だけ、サイズのバリエーションも色々ある。



### マンガ原稿用紙

消しゴムを使ってもけぱだちににくく、仕上がりが線のガイドがついているので使いやすい。雑誌投稿用のB4のほか、同人誌用のB5やA4もある。



### ケント紙

厚手で紙の目も細かい。消しゴムがけのけぱだちにも強く、インクのにじみもほとんどなく、シャープな線が引ける。その分、吸水性に弱く、水彩などのニジミ表現には向かない。



## ペン入れ～着色

線やベタはインクで、カラー作品は絵の具やカラーインクなどで着色します。道具によって作品の仕上がりが異なるので、いろいろと試してみましょう。



### つけペン

ペン先をペン軸に刺して、インクをつけながら描く。有名なGペン。写真の丸ペンは先端が細いため、細かい作画の時に使用する。とくに髪や目のまつ毛など、繊細な毛並みを描く時に重宝する。ニッコーの丸ペンはとくにかためで、かなり細い線が描ける。



### ミリペン (0.05～1mm)

インクが交換できない使い捨てだが、ペン先の種類が多いので便利。作画、特に建築物の背景や銃器などの定規を用いた直線を多用した絵などには、とても扱いやすい。コピックのマルチライナーというミリペンは、カラーマーカーの上から描いてもにじまない。

## 墨汁・インク

Gペンや丸ペンをつけて使う。開明まんが墨汁はのびと光沢がよく、耐水性に加え、マーカーなどの耐アルコール性にも優れ人気。証券用インクは消しゴムをかけると少し薄くなるが、逆に線の黒が弱まるので、淡い色を乗せても悪目立ちしなくなる。



## 水彩紙 (細目・あら目)

着色する場合はケント紙などより水彩紙がおすすめ。吸水性がよく、紙の目があらいので、鉛筆の乗りが良く、紙の目のあらさによってざらついたカスレが強く出る。ペンを使用すると、紙の繊維が引っかかりやすく、水彩紙の種類によっては向いてない物も。



あら目

## カラー画材

水彩絵の具、アクリルなどの耐水性絵の具、カラーインク、コピックなど、種類が豊富なので用途によって選ぼう。ちなみにドクターマーチンのペンホワイトは、つけペンで描いた黒の上からホワイトの線が引けるくらい白が濃いのでオススメ。

## 筆

絵の具を塗る、線引き、墨ベタ、ホワイトなど、使う場面はさまざま。水彩用の軟毛筆がオールマイティで使いやすい。



### 【丸筆】

定番的な太さの筆で、毛先も細くなっているのので、広い範囲から細かい範囲まで、使いようによっては1本で描けるほどの汎用性がある。



### 【平筆】

ハケのように広い範囲をなだらかに塗っていくのに適している。空などのグラデーションに使用すると、丸筆よりきれいにムラ無く塗れる。



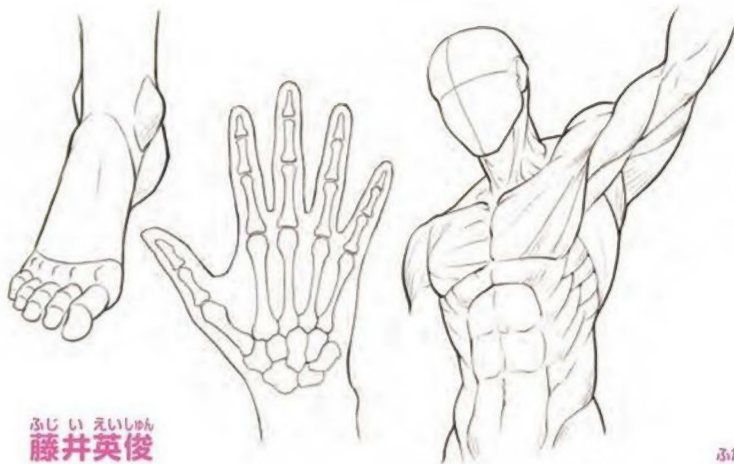
### 【面相筆】

とても細い筆。キャラの輪郭線や髪の毛など、繊細な部分を描くのに適している。





# イラストレーター紹介



ふじ い えいしゅん  
藤井英俊

ファンタジー系、モンスター系のイラスト制作を中心に、TRPGやカードゲーム、小説のさし絵や漫画など、幅広く活動しています。

pixiv id : 162094



ふたひろときむこ  
二尋鴉彦

児童向けの書籍やゲームアプリなどを中心に、漫画やイラストの仕事をしています。

HP : <https://futahiro22.wixsite.com/mysite>

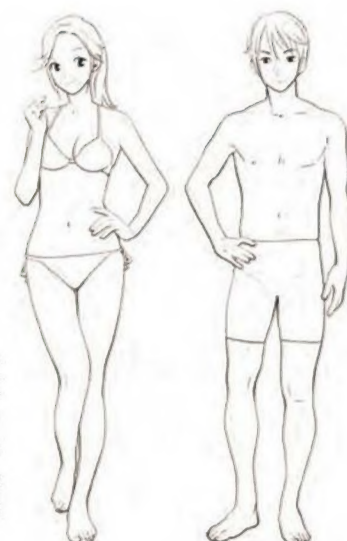


まろ

ゲームイラストや小説のさし絵を中心に、フリーのイラストレーターとして活動しています。

HP : <http://nikeneko.catfood.jp/>

pixiv id : 1418182



きづき  
季月エル

pixivをメインに、トレスフリー・商用利用OKのポーズ集、描き方のコツ、身体のしくみなどを解説。サークル名L-sizeにて「解説&ポーズ集」なども販売しています。

脇腹のしくみ







### くろでこ

フリーのイラストレーターです。三重県出身。小説のさし絵、キャラクターデザインなど、さまざまな分野で活動中です。  
pixiv id: 1426321



### ほし 保志あかり

東京都在住。ソーシャルゲームやブラウザゲームのキャラクターデザイン、カードイラストなどを制作しています。  
Tumblr: <http://akari-h.tumblr.com/>  
pixiv id: 1125393



### あかり こ 灯子

イラストレーターとして活動しています。ソーシャルゲームのイラストを描いたり色々しています。  
HP: <http://akarinngotya.jimdo.com/>  
pixiv id: 4543768



### さ ゆ 佐悠

漫画家アシスタントを経て、フリーのイラストレーターとして活動中です。主な作品はスマホ向けシューティングゲーム『アカとブルー』キャラクターデザイン・キービジュアルなど。  
Twitter: @sayuusuyasuya





監修者 藤井英俊 (ふじい えいしゅん)

1974年生まれ。独学で絵を学び、ゲーム雑誌や模型雑誌にイラストを投稿。その後、大阪の美術専門学校で1年学ぶが、投稿していた雑誌からのオファーを受け、イラストレーターデビューを果たす。ファンタジー系、モンスター系のイラスト制作を中心に活動する。

イラスト	藤井英俊、二尋鴫彦、まろ、季月エル、くろでこ、保志あかり、灯子、佐悠
モデル	荒町紗耶香 湯本健一(オスカープロモーション)、田中実奈(シンフォニア)、中嶋亮介(W Entertainment)
撮影	三輪友紀
ヘアメイク	鎌田真理子
デザイン	村口敬太 竹中もも子 北川陽子 鄭在仁(スタジオダック)
DTP	太島香織、mgn
編集協力	太田菜津美(スタジオポルト)、五ノ井一平、上村絵美

## 360° どんな角度もカンペキマスター！ マンガキャラデッサン入門

監修者	藤井英俊
発行者	若松和紀
発行所	株式会社 西東社 〒113-0034 東京都文京区湯島2-3-13 <a href="http://www.seitosh.co.jp/">http://www.seitosh.co.jp/</a> 営業 03-5800-3120 編集 03-5800-3121 (お問い合わせ用)

※本書に記載のない内容のご質問や著者等の連絡先につきましては、お答えできかねます。

落丁・乱丁本は、小社「営業」宛にご送付ください。送料小社負担にてお取り替えいたします。  
本書の内容の一部あるいは全部を無断で複製（コピー・データファイル化すること）、転載（ウェブサイト・ブログ等の電子メディアも含む）することは、法律で認められた場合を除き、著作者及び出版社の権利を侵害することになります。代行業者等の第三者に依頼して本書を電子データ化することも認められておりません。

ISBN 978-4-7916-2529-1